

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN.**

**Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I**

**“ESPECTÁCULO FUTBOLÍSTICO**

**Y**

**COMUNICACIÓN TELEVISIVA”**

**DOCTORANDO: ANTONIO JESÚS BENÍTEZ IGLESIAS**

**DIRECTOR: JOSÉ MANUEL PALACIO ARRANZ**

**Madrid, noviembre de 2.005**

Gracias a todos los que, de una u otra manera, me han ayudado o soportado a lo largo de esta investigación. Y mis humildes disculpas a los que haya omitido.

Gracias a los compañeros que, con su buen hacer diario y su inconformismo muestran el camino del talento y del esfuerzo a quien lo sepa apreciar.

A los documentalistas que me facilitaron la obtención de material.

Gracias a Víctor Santamaría, Mikel Ruiz, Manuel Sánchez-Cid, Xavier Garasa y Jaime Garrido. Gracias por transmitir de forma entusiasta el amor a su arte. Gracias al resto de profesionales que me brindaron la ocasión de compartir sus conocimientos y experiencia.

Especialmente, gracias a mi maestro: Federico Gaitán.

Gracias a Goyo Mayoral, mitigador de mi ignorancia informática.

A Álex Gómez, por prestarme su crítica y su amistad.

Gracias a Manuel Palacio. Y a Juan Carlos Ibáñez.

Gracias a Amparo, quien ha hecho posible el milagro del tiempo.

A mis hermanos, especialmente a Nacho y a Pancho, por su interés continuo y la aportación de material vital para la investigación.

Gracias a mis padres, por su apoyo constante e impulso final.

Gracias a Claudia y a Ángela.

Y, sobre todo, gracias a Cris.

<b><u>INTRODUCCIÓN</u></b> .....	<b>1</b>
<b><u>PARTE I: METODOLOGÍA</u></b> .....	<b>17</b>
<b>I.1. Puesta en escena y puesta en pantalla</b> .....	<b>17</b>
<b>I.2. Vivo y directo</b> .....	<b>22</b>
<b>I.3. Delimitando la parcela de análisis</b> .....	<b>30</b>
<i>I.3.1. Elección del corpus</i> .....	30
<i>I.3.1.1. Partidos que componen el corpus</i> .....	35
<i>I.3.2. Descripción plano a plano</i> .....	36
<i>I.3.2.1. Fase intratextual</i> .....	38
<i>I.3.2.2. Fase intertextual</i> .....	39
<b>I.4. Material y ficha de análisis</b> .....	<b>41</b>
<i>I.4.1. Descripción de los campos</i> .....	42
<i>I.4.2. El guión técnico</i> .....	45
<i>I.4.3. La planta escenográfica</i> .....	47
<b>I.5. Límites del análisis</b> .....	<b>48</b>

**PARTE II: LOS ELEMENTOS DE LA ESCENA FUTBOLÍSTICA..... 53****II.1. Aproximación a los aspectos generales..... 55***II.1.1. Universalidad del fútbol..... 55**II.1.2. Fútbol, ¿deporte?..... 63**II.1.3. Singularidad del fútbol entre los deportes..... 73***II.2. Análisis formal del fútbol..... 92***II.2.1. La puesta en escena..... 92**II.2.2. El guión reglamentario.....109**II.2.3. Un poco más sobre la acción futbolística.....117**II.2.4. El marco temporal.....126**II.2.5. Revisión de los personajes que intervienen; los roles..... 134**II.2.6. Del desequilibrio y de las acciones clave..... 142**II.2.7. La materia narrativa: las tramas del fútbol. ....158***II.3. Presupuestos de aplicación.....165***II.3.1. El modelo de observación.....168*

**PARTE III: ESTUDIO DE LA PUESTA EN PANTALLA.....183****III.1. Breve enumeración de los presupuestos de la *concepción clásica*.....183****III.2 Propuesta de un modelo para el análisis.....185***III.2.1. El modelo.....185**III.2.2. Hardware y software.....188***III.3. Jugada-Secuencia.....191****III.4. Ritmo audiovisual a lo largo de la línea de narración.....194***III.4.1. Orden y duración.....194**III.4.1.1. Contabilizando el ritmo cuando el balón está en juego.....197**III.4.1.2. Contabilizando el ritmo cuando el balón está parado.... 204***III.5. Análisis cualitativo a lo largo de la línea.....209***III.5.1. Con el balón en juego..... 209**III.5.2. Con el balón parado. Las fases estáticas..... 215**III.5.3. Los tramos de repeticiones..... 218**III.5.3.1. Qué se repite, y cuándo.....222**III.5.3.2. Cómo se repite: tecnologías lineal y no lineal.....224**III.5.3.3. Otras posibilidades de la tecnología no lineal.....230***III.6. A través de la línea narrativa.....233***III.6.1. Claves de planificación 1: compromisos alrededor de la competencia de realizador y telespectador ..... 234**III.6.2. Claves de planificación 2: la elipsis..... 251*

III.6.2.1. <i>La elipsis y la línea narrativa.....</i>	253
III.6.3. <i>El compromiso de la postura de la narración.....</i>	257
III.6.4. <i>Compromisos con el ángulo.....</i>	260
III.6.5. <i>Compromiso táctica / técnica. El momento del desequilibrio.....</i>	268
III.6.6. <i>Compromiso con el espacio dinámico.....</i>	271
III.6.7. <i>Tipos de encuadre para las fases de balón en juego.....</i>	277
III.6.8. <i>Determinación de las misiones de seguimiento.....</i>	279
III.6.9. <i>Algunas consideraciones acerca del equipo de camarógrafos.....</i>	284
<b>III.7. El universo audiovisual y el fútbol (I): el sonoro.....</b>	<b>288</b>
III.7.1. <i>El espacio sonoro.....</i>	288
III.7.2. <i>Recepción a partir de un canal.....</i>	292
III.7.2.1. <i>Criterios caracterizadores.....</i>	295
III.7.2.1.1. <i>Figuras asincrónicas.....</i>	297
III.7.3. <i>En estereofónico.....</i>	301
III.7.3.1. <i>Audiovisual Sport: Barcelona-Benidorm, copa del Rey.</i>	
<i>El modelo AVS utilizando Dolby Surround.....</i>	302
III.7.4. <i>Un modelo automático, explicado a la inversa.....</i>	304

<b>III.8. El universo audiovisual y el fútbol (II): El espacio clásico en cuestión.....</b>	<b>309</b>
<i>III.8.1. Tres vertientes para la observación.....</i>	<i>309</i>
<i>III.8.1.1. Del espacio escenográfico.....</i>	<i>310</i>
<i>III.8.1.2. Del espacio contenedor.....</i>	<i>312</i>
<i>III.8.1.3. Del espacio de la narración.....</i>	<i>314</i>
<i>III.8.2. Modelo vectorial del espacio de la pantalla.....</i>	<i>319</i>
<i>III.8.2.1. Orientación espacial y clasicismo narrativo.....</i>	<i>321</i>
<i>III.8.2.2. Planteamiento del problema: la orientación en el campo de fútbol.....</i>	<i>324</i>
<i>III.8.3. El fútbol vectorial en la pantalla.....</i>	<i>326</i>
<i>III.8.3.1. Con el eje longitudinal del campo como norma.....</i>	<i>327</i>
<i>III.8.3.2. Con el eje de acción como norma.....</i>	<i>332</i>
<i>III.8.3.3. Recapitulando con la pregunta original.....</i>	<i>335</i>
<i>III.8.4. El salto proporcional.....</i>	<i>340</i>

<b><u>PARTE IV: ANÁLISIS DEL CORPUS</u></b> .....	<b>347</b>
<b>IV.1. A lo largo de la línea</b> .....	<b>347</b>
<i>IV.1.2. Acerca de los puntos de ruptura</i> .....	<i>352</i>
<b>IV.2. Fase intratextual: partido a partido</b> .....	<b>355</b>
<i>IV.2.1. Par1: ESPAÑOL-BARCELONA. TV3 para FORTA</i> .....	<i>355</i>
<i>IV.2.2. Par2: BARCELONA-REAL MADRID, copa del rey. A3TV</i> .....	<i>363</i>
<i>IV.2.3. Par3: REAL MADRID-VALENCIA. Canal +, en codificado</i> .....	<i>371</i>
<i>IV.2.4. Par4: BARCELONA-ATLÉTICO DE MADRID. TV3/Telemadrid, para la FORTA</i> .....	<i>383</i>
<i>IV.2.5. Par5 BARCELONA-REAL MADRID. Canal +, en codificado</i> .....	<i>392</i>
<i>IV.2.6. Par6. REAL MADRID- BARCELONA. Telemadrid para FORTA</i> ....	<i>402</i>
<i>IV.2.7. Par7. ATLÉTICO DE MADRID-REAL MADRID. Telemadrid para AVS</i> .....	<i>410</i>
<i>IV.2.8. Par8. BARCELONA-REAL MADRID. TV3 para AVS</i> .....	<i>418</i>
<i>IV.2.9. Par9a: REAL MADRID-JUVENTUS de Turín; Liga de Campeones; personalización emitida por Canal + en codificado. Y Par 9b: El mismo, señal internacional producida originalmente por TVE</i> .....	<i>427</i>
<b>IV.3. Análisis comparativo lineal de una jugada a balón parado</b> .....	<b>431</b>
<b><u>PARTE V: CONCLUSIONES</u></b> .....	<b>435</b>



**VI. BIBLIOGRAFÍA ..... 441**

**VI.1-MONOGRAFÍAS, ARTÍCULOS Y TESIS:..... 441**

**VI.2- ENTREVISTAS:..... 447**

**VI.3-PARTIDOS Y OTROS RECURSOS AUDIOVISUALES:..... 447**

**VI.4-OTROS DOCUMENTOS:..... 448**

**VII. ANEXO I TABLAS COMPARATIVAS**

**VIII. ANEXO II GUIONES TÉCNICOS Y PLANTAS**

## **INTRODUCCIÓN**

En la 10ª Jornada de la temporada 1999-00 de la Liga de Fútbol de la 1ª División española, 236.173 espectadores compraron sus entradas para acudir a ver los partidos a los respectivos estadios. Durante la misma jornada de la 2ª División, la cifra fue de 76.543 asistentes. Si ampliamos la cifra a un mes, el de febrero de 2000, por ejemplo, se registraron 978.078 espectadores en los distintos estadios de la 1ª División, y 312.342 en la 2ª (Memoria de la Liga de Fútbol Profesional 1999-2000, Vol I: 22-3). No cabe duda que se trata de un espectáculo de masas.

El fútbol prodigaba indicios de su importancia como hecho social: a mediados de la década de los noventa se produce un motín cívico en Sevilla y en Vigo<sup>1</sup> ante la posibilidad de descenso automático –esto es, sin disputar la competición- de sus equipos por incumplir la normativa ministerial sobre los avales que garantizasen su deuda; en los descansos de los partidos televisados se registran récords de consumo de agua; en un partido Barcelona – Sevilla jugado a medianoche (miércoles, 3/9/2003)<sup>2</sup>, la alegría del público y su celebración, saltando como un solo hombre tras el solitario gol del Barça que empataba el partido en la segunda parte dispara las alertas *sismográficas* de los observatorios en una ciudad vacía...

---

<sup>1</sup> En verano de 1995 marchas multitudinarias apoyaron a sus equipos en ambas ciudades. El motivo era que, al haberse incumplido los requisitos para la conversión en sociedades anónimas de los equipos en cuanto a avales, etc., el 1 de agosto de 1995 la Liga de Fútbol Profesional comunicaba oficialmente el descenso automático de los dos clubes a segunda división B. Algo más de dos semanas más tarde, tras una intensa presión de instituciones y ciudadanos, la asamblea de la LFP aprobaba la constitución de una liga con 22 equipos.

<sup>2</sup> Inicialmente, el partido fue previsto para el miércoles. El Barça hubiese perdido el concurso de sus jugadores internacionales, pues había jornada de competición de fases de clasificación para la Eurocopa 2004 y la liguilla sudamericana previa al mundial 2006. La negativa del Sevilla a adelantar este partido se encontró con esta solución por parte de la directiva azulgrana: el partido dio comienzo a las 00:05.

Se trata del deporte más practicado del mundo y, por si este dato no demostrase todo su alcance, valga comentar que a primeros del presente siglo había más asociados en la FIFA que en la ONU. Para determinados autores, no sólo es vehículo de diplomacia, nacionalismo o imagen institucional internacional, sino también factor importante en la construcción de identidad en los jóvenes.

Si en España acuden a cientos de miles a los estadios, ¿cuántos no contemplarán por televisión los encuentros? Precisamente, el día 26 del mes citado anteriormente fue cuando tuvo lugar el partido R. Madrid – Barcelona, transmitido en abierto por la FORTA y la 2 de TVE, durante la celebración de la Jornada nº 26 de liga. La audiencia total supuso el 24,3%, con 8.924 mil telespectadores, un 60,3% de cuota de pantalla (Memoria LFP, Vol I: 28). El 30/1/97, jueves, Antena3 TV obtuvo un 32,1% de la audiencia –11.767 miles- por el Barcelona – Real Madrid de la copa del Rey (Anuario GECA, 1998: 244). Por donde se miren, las cifras de audiencia del fútbol son de total predominio.

Durante la temporada 96-97 se estrena la prestación televisiva de pagar por ver. El 9/3/97, jornada 28 de liga, 8.000 abonados de la incipiente Canal Satélite Digital pudieron elegir por comprar el Barcelona – Compostela o el Betis – At. Madrid. 1.625 se decidieron por el primero y 1.005 por el otro. En la temporada 98-99, 287.711 compraron el Barcelona – R. Madrid a Canal Satélite Digital (cifras de los Anuarios GECA de 1998 y 2002). En la siguiente temporada, la 99-00, lo solicitaron 485.000 abonados de las plataformas CSD (320.000), Quiero TV (12.000) y otros suministradores de contenidos por cable (18.000), según el diario AS de 26/10/00.

El fútbol sufrió diferentes convulsiones durante la década de los noventa, coincidiendo con la consolidación de los canales autonómicos, la aparición de las cadenas generalistas privadas, la de pago codificada y las plataformas digitales por cable o satélite. La pugna por los derechos de las transmisiones y las imágenes del fútbol se extendió sin rubor a los grandes grupos de comunicación e, incluso, se convirtió en objeto de debate institucional al más alto nivel, desde el que se promovió, incluso, una iniciativa de regulación con motivo del *interés general*.

El fútbol importa. Fútbol y televisión se necesitan, han entrado en un camino que no es posible abandonar. La financiación del fútbol depende en gran medida del contrato de derechos de retransmisión con las televisiones, y los patrocinadores y anunciantes esperan conseguir mayores beneficios comunicativos a través de la atención de las cadenas. Las emisoras, por su parte, obtienen con el fútbol uno de los productos capaces de llegar a las máximas audiencias. Y con gran futuro, además, puesto que sólo es dominante en relación al público masculino: tiene por delante, aún el reto de conseguir la aceptación de la mayoría de la audiencia femenina.

Un gran número de estudiosos de diferentes disciplinas tienen al fútbol como su objeto de estudio. Destacados autores en el campo de la investigación de las ciencias aplicadas al deporte coinciden en esta búsqueda a partir de la observación de partidos, y consideran los deportes de equipo como la representación de dos sistemas complejos en equilibrio, donde el equipo atacante busca la ruptura favorable y el defensor su restablecimiento o la recuperación de la iniciativa —de la posesión del balón—.

El trabajo de estos autores sirve, inicialmente, a los técnicos: principales interesados en que el desarrollo del juego del fútbol tenga componentes predecibles. Convencidos pues, del reto, unos y otros buscan métodos y soluciones desde el último tercio del siglo pasado, con mayor o menor rigor científico.

Importantes aportaciones en esta perspectiva son las obras de Hughes (1973), Gréhaigne (1999) y Castelo (2000), para un conocimiento general y profundo del fútbol y la más especializada recogida en los compendios publicados por Reilly (1996), o Reilly y otros (1988, 1993, 1996, 2002). Y en España, las publicaciones periódicas *El Entrenador Español* y *Fútbol Training* o *Revista de Entrenamiento Deportivo*; o los trabajos de autores como José Pino Ortega, Antonio Hernández Mendo o Julen Castellano Paulís, a partir de la observación de partidos.

Si llegan a verse cientos de partidos a lo largo de una temporada, si el impacto social, comunicativo y específicamente publicitario es tan importante, se esperaría que existiesen un número de análisis textuales, de reflexiones sobre la observación de los encuentros y su factura audiovisual. Hay importantes líneas investigadoras en los ámbitos sociológico y antropológico, económico, deportivo, incluso fisiológico o ergonómico. Desde el punto de vista de la sociología, también están en primer lugar Rader (1984), Giulianotti (2000) o Seguro (1999) y desde la psicología, Morse (1983). Tratando el fútbol desde la óptica de los medios, Poiseuil (1992), y un buen número de aproximaciones desde el periodismo de investigación.

Las retransmisiones deportivas consideradas como género periodístico las estudia Josep Maria Blanco Pont. Subrayando la importancia de la cuestión, comienza,

en 1996, una asignatura denominada “Teoría y técnica de las retransmisiones deportivas en radio y televisión”, en la Universidad Autónoma de Barcelona (Blanco, 1999: Vol I: 27), iniciativa que, por ahora, no ha tenido efecto extensivo en nuestro país.

El texto audiovisual más visto en directo no tiene su parcela reflexiva particular. Además del trabajo de Tom Ryall y Charles Barr en el monográfico del British Film Institute preparado por Buscombe –y de la propia aportación de éste- (1975), otros intentos parciales de análisis de la puesta en pantalla futbolística se han dado en Chandler (1988), o en Whannel (1992), un ensayo éste de la mayor importancia en el ámbito de los deportes y la televisión.

A nuestro entender, funcionan un número de tópicos acerca de la puesta en pantalla de los partidos de fútbol en directo: que se efectúa con la máxima improvisación; que la preparación consiste en colocar el mayor número de cámaras al mismo lado de una línea virtual que cruza el campo de portería a portería y la ejecución en seleccionarlás sobre la marcha; que constantemente se oculta el juego en vivo; que es imposible formar un relato que no pase por la construcción simple plano master + insertos; que espacialmente el telespectador está anclado en el lugar de la cámara principal; que no puede darse una construcción dramática paralela a la narración del partido. ¿Son estas las razones para que la teoría no se haya dedicado a analizar con mayor detenimiento las transmisiones de los partidos de fútbol como texto audiovisual?

Si se mantuviesen semejantes convicciones, la puesta en pantalla no existiría como objeto analizable, no contendría ningún misterio. Los partidos no tendrían ningún tipo de guión, y como su puesta en escena no puede detenerse ni ensayarse, sería un

esfuerzo inútil preparar ningún plan narrativo. El fútbol aparece como un deporte de acción de contenido irreductible: no es posible anticipar quién hace qué y dónde, cuándo y cómo lo hace. Estas características añaden una componente de atractivo fundamental: parece imposible mediar en un desarrollo tan a la vista, tan *real*.

Para Chandler, el fútbol es demasiado complicado para pasar a la pantalla; Morse aboga por el *football* como deporte más *telegénico* (1983: 46); el baloncesto sería el mejor, si atendemos a las razones expuestas por Blanco (1999) –con las que, en concepto, estaríamos de acuerdo-. Además, el balompié posee algunas características que no le ayudan en absoluto: se trata de un juego cuyo esfuerzo físico se desempeña principalmente en lo posicional; cuya relación entre jugador y porción del campo a cubrir es de las mayores entre los deportes de equipo; cuya eficacia ofensiva es, sin duda, de las menores; y que contiene una importante proporción de pausa en la acción deportiva que resulta difícil de ubicar y medir.

Escenográficamente, todo esto se traduce en un gran número de personajes desplegando su actividad a lo largo de una localización de gran tamaño y con esporádicos y sorprendentes momentos culminantes. Según los investigadores citados, se asiste a la confrontación de dos grupos en conflicto por un mismo objetivo: la victoria sobre el otro. El estado natural de la contienda, no obstante, es el equilibrio: natural e inicial.

El que posee el móvil, el balón, tiene la iniciativa y por lo tanto, la oportunidad de cambiar a su favor el resultado. El reglamento permite gran movilidad del balón, objeto que atrae principalmente la atención del espectador, que convierte en

protagonista al que lo utiliza o lo disputa. Pero nada en el reglamento obliga a un equipo o a un jugador a atacar cuando está en posesión del balón, a forzar la acción desequilibrante. Y ésta no puede llevarse a cabo si no existe traslado físico: debido a su configuración reglamentaria, los puntos –goles- en el fútbol hay que conseguirlos en la portería contraria. El espacio escenográfico separa drásticamente los lugares donde pueden ocurrir los acontecimientos fundamentales.

Una extensa e interesante disertación sobre el tema del instante del desequilibrio, desde el punto de vista puramente deportivo, puede encontrarse en la obra de Jean-Francis Gréhaigne *La organización del juego en el fútbol* (2001: 97-124). Debemos destacar su punto de partida:

“En el fútbol, el sistema ataque/defensa es un sistema que suele tender hacia el equilibrio. La defensa intenta siempre neutralizar la acción de los delanteros para volver a un estado de equilibrio, una posición estable para recuperar el balón. El ataque pretende crear, de forma ordenada, un desorden en la defensa con la intención de desequilibrar y marcar un gol. Cuando se logra un tanto, se produce una ruptura del estado de equilibrio del sistema antes de la acción de marcar. Estos puntos de ruptura deben poder caracterizarse por acciones determinantes, momentos clave, situaciones desencadenantes; así demostraremos que existen constantes en el funcionamiento del sistema ataque/defensa” (Gréhaigne, 2001: 97).

La mayor parte de las veces, en la televisión, los puntos de ruptura no se pueden observar ni siquiera durante las repeticiones. La puesta en pantalla ha hurtado esta explicación.



Cada vez que se muestra repetida una acción, o que se ofrece un primer plano de un jugador tras una jugada se desvelan elementos narrativos que deben su existencia a la tecnología audiovisual. Este es el lado amable de su evolución.

Lo cierto, no obstante, es que los planos generales no son capaces de abarcar la disposición táctica de los equipos en determinado momento del juego; se evidencia que la resolución espacial y temporal del medio no es la adecuada; además los artilugios infográficos desarrollados para analizar jugadas polémicas no son infaliblemente resolutivos en el instante en que se necesitan. Cabría preguntarse si la televisión es el medio idóneo para mostrar el fútbol, o si sus restricciones implican mayor elaboración del relato. Actualizando a la televisión la reflexión de Arnheim sobre el cine: “En otras palabras, que lo que se podría tener por ‘defectos’ de la técnica cinematográfica (...) constituyen en realidad las herramientas del artista creador” (Arnheim; 1996:94).

Recapitulando, el fútbol como deporte no es demasiado telegénico, y la televisión como medio contribuye negativamente a ello. Pero el hecho incontrovertible es que lo más visto por televisión, en el mundo entero, es el fútbol, el *soccer*: 3.700 millones de personas, en audiencia acumulada, contemplaron los encuentros del Mundial de Francia, en el verano de 1998: la mayor cifra en eventos de cualquier naturaleza hasta esa fecha.

El relato futbolístico ha evolucionado vertiginosamente en los televisores, aunque el espectador que acude a los estadios de fútbol no perciba más cambios en el terreno de juego que los de los peinados y las vestimentas de los jugadores. Se aprecia una tendencia hacia la variedad de puntos de vista, de tomas en movimiento o desde

ubicaciones *exóticas*; abundancia de repeticiones, planos que individualizan cada vez más a los jugadores, aislándoles de sus compañeros; llega a desaparecer de la pantalla el color verde durante largos tramos.

Las convenciones audiovisuales progresan, la competencia del telespectador, en constante construcción, va modificándose, admitiendo novedades audiovisuales, algunas de ellas acumulativas en lo que se refiere al espacio y al tiempo. El realizador es un telespectador privilegiado, cuyas atribuciones y responsabilidades le permiten y obligan a conocer bien la evolución de los gustos de la audiencia a la que dirige su relato. Su mirada intermedia entre el espectáculo deportivo que se pone en escena y el espectador remoto.

Donde no llega la evolución tecnológica se impone una técnica narrativa cada vez más elaborada –y, por lo tanto, más invasiva de la realidad escenográfica- como consecuencia de los defectos inherentes al sistema y del aumento de las expectativas por parte de la audiencia.

El objetivo de las siguientes páginas es cuestionar los tópicos formulados más arriba –en la página 5-. En primer lugar, entonces, se tratará de buscar una estructura previsible, que pueda asemejarse a un guión, mediante la observación, el análisis y la reflexión. El devenir de un partido de fútbol, o de cualquier acción con una pelota que enfrente a dos equipos interesados en la victoria sobre el contrario es, de hecho, imprevisible y sorprendente –ver sección III.1., pág. 178-. Pero, con el correspondiente método, es posible reducir a un modelo formal el repertorio de acciones

reglamentariamente permitidas entre un número finito de protagonistas y, así, encontrar un grupo de definiciones para describir lo que es más probable que suceda en cada instante. Así se abre el camino a la anticipación del narrador. Desmenuzaremos, de esta manera, la puesta en escena del espectáculo futbolístico.

Partiremos desde la primera aproximación a la puesta en pantalla del fútbol publicada por Edward Buscombe (ed.) en 1975. Consideraremos los análisis de partidos de Chandler (1988) y de Whannel (1992). Desarrollaremos un método basado en los que estas obras contienen, evolucionado y ajustado para analizar un corpus de partidos de nuestra elección. Compartir parámetros con los estudios originales nos legitimará para comparar las respectivas conclusiones. Podremos enunciar que los resultados de nuestra investigación difieren significativamente de los de las obras consultadas, evidenciando una incontestable y urgente necesidad de actualización, dotando de una utilidad inmediata a nuestra tarea.

Mediante una detenida observación, se propone un recorrido analítico y reflexivo acerca de cómo ha resultado la puesta en pantalla en directo de algunos partidos representativos de fútbol de la liga española de primera división y de la copa del Rey que ofrecieron las diferentes cadenas de televisión durante los años noventa. Aproximándonos fenomenológicamente, teniendo en cuenta que se trata de una configuración multicámara, se reconstruye plano a plano cada guión técnico y, siempre que fuese posible, se inducen los criterios que originan su planificación.

Se propone un método analítico de los distintos encuentros basado en la línea narrativa temporal. Su procedimiento teórico es bien conocido, puesto que proviene del

análisis del film, y se ejecuta sólo en lo concerniente a la *señal internacional*, es decir, que no se consideran narración ni comentarios: queda al margen del género estrictamente periodístico. Para ello, resultará obligado considerar cada partido televisado como un producto singular, utilizando su grabación en vídeo como punto de partida para la observación detallada.

Sin dejar de lado definitivamente el sonido, la decisión de eliminar para el análisis la capa puramente periodística persigue entrar de lleno en las formalidades de la recreación audiovisual de los partidos, probablemente menos accesible en antena, pero valiosa para el análisis. Por otra parte, tampoco se trata de una elección absolutamente novedosa, ya que otros autores también la habían tomado anteriormente –por ejemplo, Chandler (1988: xiii)-. En cualquier caso, valga como argumento el ejemplo de Jurgenson y Brunet: “En una vulgar escena callejera, comenta dos veces la secuencia, con intenciones radicalmente opuestas. (...) El resultado es sobrecogedor, y su demostración, radical; a las imágenes se les puede hacer decir absolutamente todo y su contrario” (1999: 117).

En España se encuentra muy poca literatura específica; algunas aportaciones en planificación deportiva están en las Tesis Doctorales de Blanco (1999) –y en sus posteriores artículos, alguno de tema futbolístico- y de Fandiño (1999), referidas a baloncesto y ciclismo, respectivamente.

Víctor Santamaría (2002) recorre, en una rápida visión historicista, las claves evolutivas de la planificación de los partidos de fútbol, a través de las planificaciones estándar por décadas desde que empezó a televisarse el fútbol, de tal manera que

reflejaba los avances tecnológicos redundantes en cambios de puntos de vista: los partidos retransmitidos con dos cámaras, con un esquema resultante de master e insertos; la aparición de las cámaras para mostrar las posiciones antirreglamentarias o la colocación a ras de campo; hasta la irrupción de teleobjetivos y dispositivos miniaturizados y remoteables.

De su planteamiento es posible deducir que cada avance se suma, es decir, contiene al anterior sistema de traducción del espectáculo escenográfico, de manera que, cada vez, va complicándose el *hardware* necesario y, por lo tanto el *software* de aplicación. El espacio así propuesto al telespectador evoluciona notablemente. En primer lugar, se libera el anclaje del que observa; en segundo lugar, se produce una visión multifaceta simultánea de los acontecimientos, encontrándose la audiencia con un poliedro de observación de una acción singular, y saltando de una cara a otra con la mayor naturalidad. Es un espectador ubicuo, privilegiado en el espacio, pero también en el tiempo. Si aplicásemos un tipo de razonamiento parecido al de Marcel Martin (1999: 218 y ss.) para el cine, podríamos añadir que estamos ante una realidad estética en evolución<sup>3</sup> semejante a la del espacio en la pintura.

El libro de estilo de Audiovisual Sport –poseedores de los derechos de emisión desde 1997/8- trata de imponer generalidades y unificar criterios sobre distribución de medios y tratamiento –por lo que es más valioso desde el punto de vista de la producción-.

---

<sup>3</sup> Extremo éste ya insinuado por Umberto Eco (1999: 312) –visto en Barroso (1988&&)-, describiendo las conclusiones de una mesa redonda de 1962. La empresa de reivindicar la calificación de forma artística autónoma para las transmisiones de fútbol no es nueva, como puede verse, pero tampoco es la nuestra.

Debemos, en este punto, efectuar una aclaración que evite expectativas que no van a cubrirse: el trabajo que va a manejar el lector no es un libro de estilo ni un manual de producción: no pretende crear directrices acerca de lo que debe y cómo debe hacerse. Se trata, repetimos, de una reflexión a partir de la observación de partidos y del análisis de un número determinado de ellos, tomados como textos audiovisuales. El objetivo que se persigue realiza una propuesta formal, como aquéllos manuales profesionales, pero para el análisis, no para la ejecución.

Adoptaremos la perspectiva de la mirada del realizador, que es el profesional que concibe, planifica y dirige, finalmente, las operaciones precisas para la correcta puesta en pantalla que ha imaginado para ofrecer a sus telespectadores. Morris y Nydhal, en este sentido, enfatizan las oportunidades creativas de los *directors*<sup>4</sup> a quienes tratan de “*autores* que emplean la magia de la técnica televisiva para crear espectáculos dramáticos y excepcionales”<sup>5</sup> (citados en Gruneau, 1989: 135). Hemos entrevistado a los realizadores de los partidos observados y a un número de sus responsables de sonido. En ocasiones, nos han cedido documentación relativa al evento o, incluso, hemos podido contemplarles en acción con sus equipos, de tal manera que hemos contado con una piedra de toque fundamental para validar nuestras reflexiones.

En nuestro país, en concreto, el progreso a lo largo de la década de los noventa ha sido notable, paralelo a la del desarrollo de la competencia entre las empresas televisivas. Más en concreto, se vivió una época muy interesante, narrativamente

---

<sup>4</sup> El trabajo que el realizador hace en España se lo dividen usualmente, en norteamérica los *producers* y los *directors*. En términos sencillos, el primero es dueño de la idea creativa y el segundo de la técnica para llevarla a cabo.

<sup>5</sup> “*auteurs* who employ television’s technical magic to create unique and dramatic spectacles” (traducción del doctorando).

hablando, cuando coincidían las Autonómicas, Canal + y Antena 3 ofreciendo partidos de la LFP, y TVE, al menos, produciendo los internacionales.

Ahora estamos en condiciones de formular nuestra hipótesis principal: a partir de la observación y el análisis de los partidos y el juego del fútbol, es posible concluir un modelo formal capaz de predecir el devenir de la acción futbolística, el cual será necesario y suficiente para la construcción del relato audiovisual que pueda traducirlo a la pantalla.

Sintetizado de esta manera un *guión* más o menos completo de la puesta en escena futbolística, sería posible aplicarle una planificación audiovisual correspondientemente más o menos minuciosa. De la puesta en pantalla de los partidos de nuestro corpus de investigación, obtendremos el guión técnico y una planta escenográfica detallando los medios utilizados y su ubicación aproximada. Comoquiera que son los documentos que se desprenden de una planificación audiovisual cualquiera, nos servirán para inducir unos criterios de planificación a prueba de cualquier situación de juego, escénica o dramática que pudiese modificar instantánea o prolongadamente el plan preparado a partir del guión.

Segunda hipótesis: el telespectador se queda sin la principal información táctica del partido: no se aclaran las causas de los puntos de ruptura en la mayor parte de las ocasiones y, en el caso de los goles en concreto, tampoco se ofrecen posteriormente en repetición.

Hay cuestiones que no vamos a plantearnos. Por ejemplo, si es posible demostrar una correlación entre cadencia del patrón de corte e incidencia del zapeo. O bien, si dos equipos narrativos distintos que hubieran tenido ocasión de dedicarse al mismo partido, hubiesen obtenido significativas diferencias en la audiencia. Porque, indudablemente, el resultado en pantalla habría sido bien diferente<sup>6</sup>. Es decir, no responderemos a cuestiones como: ¿existe una correlación entre puesta en pantalla y resultados de medida de audiencia? O, tampoco, como: ¿influye en la decisión de ver o no el encuentro por parte del telespectador qué emisor ofrece el partido?

Pretendemos contribuir a ulteriores investigaciones que tengan como objeto demostrar la existencia de diferentes estilos audiovisuales para narrar los partidos de fútbol y aislarlos. Preparamos el camino proponiendo un método comparativo a base de superponer las líneas narrativas de distintos encuentros en tramos que contienen la misma situación de juego. Aventuramos, incluso, un número de claves de identificación de estilos. Por ejemplo, ¿pueden establecerse claras diferencias *estilísticas* entre las diferentes cadenas? ¿Tienen distintas *miradas futbolísticas* cada uno de los realizadores?

Tercera hipótesis: deben existir las suficientes diferencias entre la concepción clásica que proponen los estudios originales sobre el relato televisivo futbolístico y los

---

<sup>6</sup> “(...) Barral dio cursos en el IDHEC. Siempre llevaba consigo una película que proyectaba bobina a bobina y que él acto seguido analizaba plano por plano en la mesa de montaje; luego los estudiantes escogían una secuencia y pasaban al plató a hacer el remake. Disponían de todos los elementos necesarios, actores, maquillaje, proyectores, etc., así como de ampliaciones fotográficas de los planos de la secuencia, por si deseaban poder examinar los cuadros inmovilizados con precisión: continente (dimensiones del plano, ángulo de la cámara) y contenido (disposición de los decorados, situación de los accesorios, etc..). Diez alumnos-realizadores obtenían diez imágenes distintas y ninguna de ellas se parecía a la original. Todo cuanto vendría a confirmar la existencia de un misterio de la creación cinematográfica -el que será mejor que no intentemos abundar-, un elemento de la filmación que es imposible dominar totalmente” (Villain 97: 53).



resultados de esta investigación como para encontrar alguna marca o indicador de evolución narrativa situadas a lo largo de la década de los noventa.

## **PARTE I: METODOLOGÍA**

### **I.1. Fundamentos: puesta en escena y puesta en pantalla**

Nuestro objeto de estudio es la puesta en pantalla de los partidos de fútbol. Si bien, intuitivamente, se trata de una expresión que encaja de manera sencilla con su significado, necesitaremos una delimitación utilitaria para el análisis; principalmente debido al uso más extendido y menos preciso de la expresión “puesta en escena” para expresar la misma idea. Bordwell y Thompson describen los aspectos de puesta en escena como escenarios, vestuario y maquillaje, iluminación, movimiento y actuación:

“puesta en escena viene de la palabra en francés *mise-en-scene*, que significa ‘poner en escena’, y se aplicó por primera vez en el trabajo del director de obras teatrales. Los estudiosos en cine extendieron el término a la dirección cinematográfica y lo utilizan para aludir al control del director sobre lo que aparece en el cuadro de la cinta. Como se esperaría, a causa de los orígenes teatrales del término, puesta en escena incluye aquellos aspectos del cine que se empalman con el arte del teatro: escenario, iluminación, vestuario y el comportamiento del elenco. Al controlar la puesta en escena, el director *recrea el suceso* para la cámara” (2002: 156).

Lo cierto es que esta expresión se emplea habitualmente también para lo que concierne a la cámara. Autores como Eisenstein o Kulechov (1956: 161) tenían buen cuidado en tratar separadamente los dos procesos.

El fútbol ha existido en forma de espectáculo desde mucho antes del nacimiento de la televisión como dispositivo capaz de trasladar imágenes y sonidos de un evento a un lugar remoto de forma simultánea. En el próximo capítulo, lo consideraremos como un universo cuatridimensional para su estudio: dimensiones espacial y temporal con sus propias reglas funcionales; unos personajes que protagonizan determinadas acciones durante el lapso que transcurre desde el pitido inicial al final y un sistema que se completa con los espectadores que acuden a los lugares de celebración.

Elementos necesarios y suficientes para una puesta en escena, junto a la voluntad de establecerla. Todo está dispuesto para funcionar con autonomía. Pero aparece la televisión, con idea de trasladar a imágenes y sonidos el acontecimiento, y proponérselo a un público remoto: los telespectadores. Este proceso es el que provoca nuestras aclaraciones, puesto que se genera con una selección a través de unos marcos concretos auditivo y visual, lo que determina por lo tanto una dicotomía: el que coloca el dispositivo retractor para el registro y el que, alejado y distinto de aquél, escucha y observa tan sólo lo que se ofrece a través del marco reproductor.

Fundamentalmente, tratamos con elementos que no se hallan entre los elementos escenográficos del fútbol, tomado como espectáculo aislado. Por lo tanto, se evidencia otro universo de análisis. Reeves, por ejemplo, se refiere a “dos planos diferentes de acción simbólica que coexisten en el discurso de los deportes: el *presentational plane* y el *performance plane*. Los atletas se hallan en el segundo” (1989: 209). Y este universo distinto es comunicativo: hay un emisor: el que coloca el cuadro y el micrófono; un receptor desplazado espacialmente del origen del acontecimiento que recibe el contenido del mensaje: el telespectador –por oposición genérica al espectador, presente

en el evento-; existe un contenido-evento futbolístico: el mensaje; y un canal: la tecnología específica televisiva (ver Lotman, 1979: 51, sobre el esquema de Jakobson). Como nuestras conclusiones no pretenderán tampoco ser específicas tan sólo para los códigos de este medio televisivo, nos moveremos en el interior del universo audiovisual, por mayor sencillez y accesibilidad –a los estudios fílmicos, por ejemplo-.

Observamos el universo donde tendrá lugar una narración audiovisual: una puesta en escena futbolística se transforma mediante unos procesos técnico-tecnológicos en un acto comunicativo. Se trata de un *hecho televisivo* (comparando con el concepto de *hecho cinematográfico*, con todos los respetos, en Metz, 1973, 31-2) cuando llega a los telespectadores pero, con anterioridad, de un *hecho audiovisual*, cuando está captándose parcialmente por cámaras y micrófonos, y mientras está siendo reconstruido con idea totalizadora por medio del montaje y existe ya como forma narrativa en busca de su público.

Algunos autores consideran estos procedimientos intermedios por diversas razones. Por ejemplo, Barroso (1996: 60) los denomina *puesta en imagen* y *puesta en serie*, respectivamente; Casetti y Di Chio (1991: 126 y ss.) *puesta en cuadro* y *puesta en serie*, también. A nosotros nos interesará más, por un ajuste efectivo a nuestro caso multicámara, la expresión *puesta en pantalla*, que engloba los sistemas dinámicos de restricción por registro y de reconstrucción por montaje horizontal y vertical. Según Kulechov, Eisenstein incluye en su concepto de *puesta en cuadro* también el montaje (Kulechov, 1956: 276). En cualquier caso, estos autores separan con rotundidad lo relativo al ámbito escenográfico de lo perteneciente al audiovisual. Este es el punto desde el que nos interesa partir.

El paso siguiente, que opera la transformación de lo audiovisual en televisivo, sería una *puesta en antena*, tomado como terminología genérica que incluya los distintos sistemas de recepción disponibles para el telespectador: por ondas hercianas, por satélite, a través de cable, mediante redes de distinta naturaleza, etc.

Recopilando lo comentado hasta ahora, la representación de un evento espectacular supone una puesta en escena; ésta puede ser o no registrada con cámaras y micrófonos y reconstruida como discurso audiovisual (en el sentido de García Jiménez, 1993: 176) mediante la puesta en pantalla la cual, a su vez, podría ser colocada en los televisores del telespectador, en sus hogares, por medio de la puesta en antena.

Podemos, entonces, adelantar una definición operativa de la expresión *puesta en pantalla*, por lo que respecta a esta investigación: el resultado de los procesos efectuados hasta trasladar a forma de discurso audiovisual la puesta en escena de un partido de fútbol determinado, mediante dispositivos de captura de imágenes y sonidos para adquirirlos, y construirlo por técnicas de montaje.

No se trata, desde luego, de agotar todos los ámbitos de la cuestión con esta definición. Así, una cámara de la Dirección General de Tráfico que se encuentre apuntando a un determinado punto vial conflictivo también está constantemente llevando a cabo un trabajo de puesta en cuadro, y si un operador la selecciona entre el resto para incluirla en el flujo continuo de la revisión cotidiana, estaría efectuando una labor denominable como puesta en serie: quien observe ese caudal de imágenes estaría

contemplando el resultado de su puesta en pantalla, que no ha partido en esta ocasión de una puesta en escena deliberada.

Pero, prosiguiendo con nuestra definición, sí da respuestas a nuestro propósito fundamental, que es la separación entre labores distintas, muchas veces interdependientes, como en el caso del método de trabajo en muchas series de ficción en televisión, donde el director gobierna la puesta en escena y el realizador la puesta en pantalla: uno trabaja con los actores y el otro con las cámaras y el montaje *grueso* – simultáneamente al momento de su escenificación- y el *fino* –posteriormente, durante el proceso de postproducción-; otras veces independientes, como en el mundo del fútbol, donde apenas existen interpenetraciones de la puesta en escena en la puesta en pantalla, y nadie en el equipo de televisión tiene control sobre ningún aspecto de la puesta en escena. También es la característica de muchos documentales, o del cine-ojo:

“En una cinematografía sin escenografía ni puesta en escena, toda la labor del rodaje se concentra en ese movimiento en el que se determina el punto de vista relativo al acontecimiento” (Vertov, citado en Aumont y Marie, 1990: 177).

## I.2. Vivo y directo

Para lo que ahora nos concierne, un partido de fútbol consiste en una representación única e irrepetible basada en el conflicto amistoso entre equipos contrarios, como veremos a lo largo de la parte II; su puesta en pantalla, habitualmente, se efectúa en vivo y en directo. Necesitamos convenir este aspecto temporal.

Cada uno de los procesos anteriormente mencionados, de no suceder simultánea o solapadamente, tendrá lugar en un orden secuencial determinado e incontrovertible: primero la puesta en escena, después la puesta en pantalla (puesta en cuadro y puesta en serie), finalmente la puesta en antena. El primer proceso implica a los futbolistas; el segundo y el tercero, al equipo que lleva a cabo la producción; el cuarto, al espectador. Variar el punto de inicio –llamémosle *punto alfa*-, de final –*punto omega*- o la duración de cada uno de ellos –longitud del segmento entre ambos puntos- determinará las características temporales del producto audiovisual conseguido con respecto al público (ver figura I-1).



Figura I-1: Líneas temporales que representan la puesta en escena (PEE); la puesta en pantalla (PEP), compuesta por puesta en cuadro (PEC) y puesta en serie (PES); y la puesta en antena (PEA). Los segmentos definidos por las letras alfa y omega representarán la duración en cada uno de los procesos.

Así, nuestro interés comienza en el punto alfa del partido: el pitido inicial del árbitro. A partir de aquí, en el ámbito de la puesta en escena, todo sucederá con las reglas del tiempo *real* o tiempo vital: continua y linealmente, direccionado en sentido pasado-futuro, hasta el punto omega, final del partido. Existe la pausa deportiva del descanso. Para el espectador presente en el campo la experiencia conserva las mismas reglas, con las modificaciones propias de su subjetividad. Si no se interviene sobre el discurrir temporal del evento escenográfico –para repetirlo, mejorarlo, etc.–, es decir, si las localizaciones de los puntos alfa y omega y las duraciones de las líneas PEE y PEP pueden superponerse idénticamente, cualquier producción audiovisual simultánea se denominará *en vivo*, independientemente de lo que, durante o después, se haga con el material obtenido (ver figura I-2).



Figura I-2: Cuando el punto de inicio y la duración de puesta en escena y puesta en pantalla coinciden, hablamos de una producción *en vivo*.

Descartando opciones, si se tratase de reconstruir una acción futbolística para la publicidad o el cine, sería posible la intromisión en la puesta en escena. Incluso, en los casos en que en la pantalla se tratara de recuperar la ilusión de continuidad. Un ejemplo podemos encontrarlo en las escenas futbolísticas de “Evasión o Victoria” (John Huston, 1981; título original: *Escape to Victory*), en la cual se evidencia que durante el rodaje se han repetido un mínimo de jugadas desde distintos puntos de vista –especialmente, los



adornos técnicos, como la *chilena* de Pelé (ver figura I-3), o el lujo de Ardiles levantándose el balón con el talón por encima de la cabeza para eludir a un contrario, etc.-, para después poder reconstrirlas combinadamente mediante el montaje. En ocasiones, con la cámara en el interior del campo, entre los jugadores-actores. Nada que resulte inhabitual en cine o, insistimos, en tratamientos audiovisuales monocámara. Puede detenerse la acción, ensayarse: si se permite componer y encuadrar, la puesta en cuadro se desfasa selectivamente de la puesta en escena. En este caso, la puesta en escena sería discontinua y múltiple, lo que originaría –para un discurso construido sobre la idea de continuidad- irremediabilmente un asincronismo en la línea de la puesta en serie y, normalmente, llevaría asociado otro en la puesta en antena (ver figura I-4).



Figura I-3: Dos de las tomas del gol de chilena de Pelé hacia el final de “Evasión o victoria” (John Huston, 1981); en una de ellas la cámara está colocada en el interior del campo.

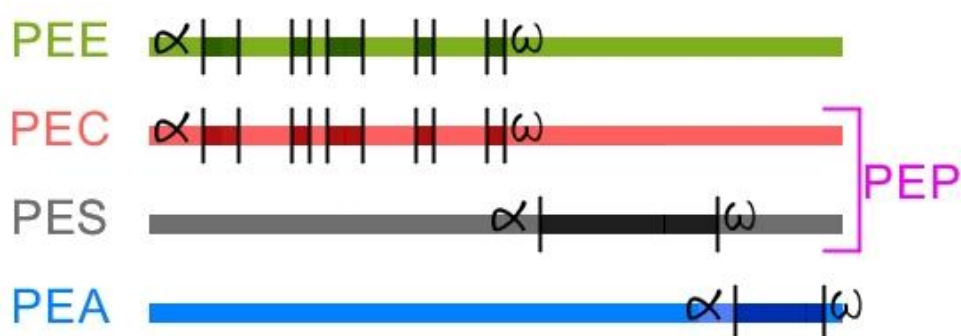


Figura I-4: Este es el diagrama temporal que representa la posibilidad de *componer* en rodaje. El supuesto es monocámara. La puesta en escena es discontinua, a pesar de que el producto final se ofrece de manera continua.

En el caso de la puesta en antena de los tramos donde en balón está en juego en una competición oficial no se dan estas posibilidades: la puesta en escena establece una línea idéntica a la del tiempo real. Si no es manejable, repetible ni reanudable, sólo cabe efectuar la puesta en cuadro simultáneamente a su representación. Y aquí continúan las distinciones: si se trata de un equipo de captación singular y único, éste necesitará estar registrando continuamente si se pretende reconstruir por completo la duración del evento original.

Por el contrario, si se dispone de varios equipos de captación que compongan un común para la puesta en antena final, unos podrán permanecer en pausa mientras otros registran la acción, con tal de que en todo momento se encuentre algún dispositivo en marcha –también es posible realizar trucajes, pero no vamos a extendernos en artilugios de los que no vayamos a obtener provecho teórico-. Es decir, que la existencia de un sistema de captura de la acción con más de un dispositivo permitiría la posibilidad de fragmentar la continuidad de la toma de la acción original sin detener la puesta en escena (ver figura I-5).

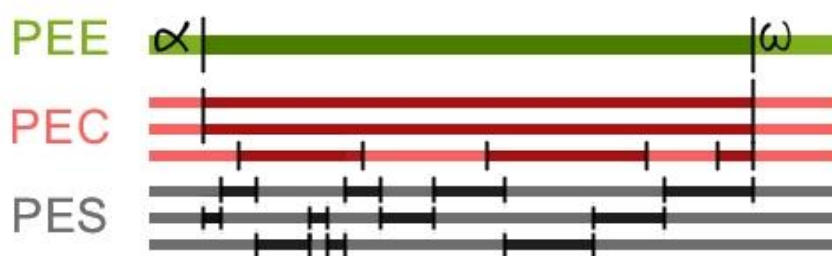


Figura I-5: Aquí se representa el trabajo simultáneo de tres cámaras. La puesta en pantalla es discontinua, pero el efecto en los hogares respeta la duración y el punto de comienzo de la puesta en escena. Por lo tanto, se trata de un producto *multicámara en vivo*.

Existe otra opción que supone la ejecución simultánea de todos los procesos: puesta en escena, en pantalla, en antena, respetando la localización en la línea temporal

absoluta –la del tiempo vital o de experiencia del espectador- de los puntos alfa y omega de cada uno. Por lo tanto, la duración –el trayecto entre ambos puntos señalados- será idéntica. Las líneas temporales resultantes, en cuanto a puesta en escena y puesta en antena, se superponen perfectamente: es lo que denominamos *vivo y directo* (ver figura I-6).

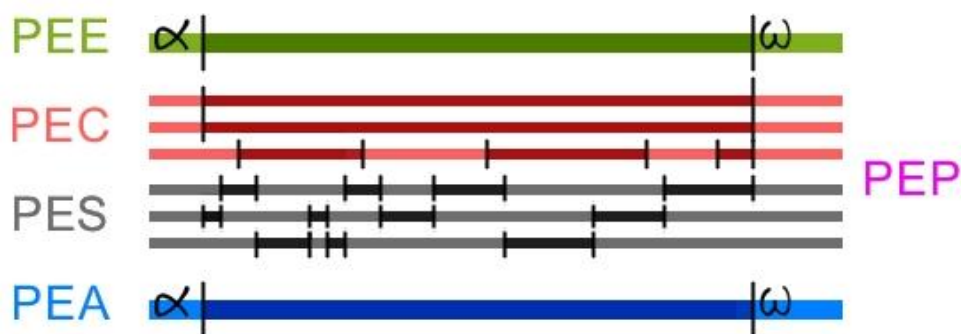


Figura I-6: Aquí el resultado del trabajo de las tres cámaras se ofrece continua y directamente al público. Se consigue un producto *multicámara en vivo y en directo*.

La segunda posibilidad que contemplamos supone puesta en escena y en pantalla (recordemos: el resultado de la puesta en cuadro y la puesta en serie) simultáneas y puesta en antena diferida en el tiempo, donde el origen de la línea temporal de la emisión se desplaza hacia el futuro y respeta la duración escenográfica entre sus puntos alfa y omega (ver figura I-7).

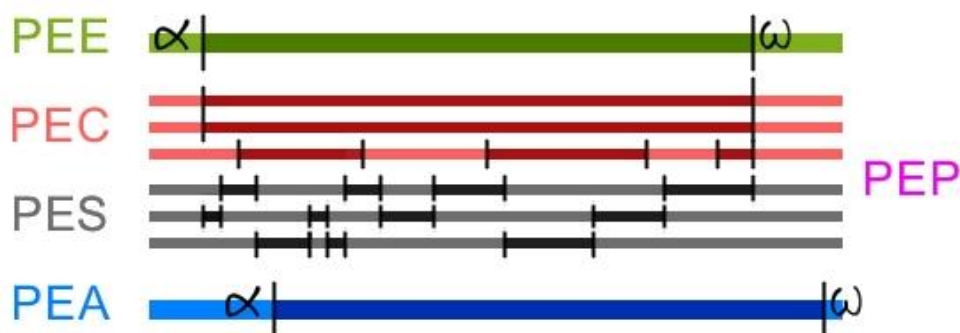


Figura I-7: La puesta en pantalla se realiza simultáneamente a la puesta en escena; la duración del segmento a emitir es idéntica, pero el punto alfa de la puesta en antena es posterior en el tiempo al punto alfa de la puesta en escena. Estamos ante un partido *en vivo y diferido*.

Resumiendo, se revelan entonces dos estructuras típicas para una puesta en pantalla *en vivo*: a) la del partido *en directo*: localización absoluta de puntos alfa y omega de puesta en escena y puesta en antena idénticas y duración transportada idéntica (figura I-6); y b) la del partido *en diferido*: con localizaciones relativas del punto alfa de la puesta en antena desplazada hacia el futuro con respecto a la del punto semejante de la puesta en escena, y duración idéntica (figura I-7).

Se reconocen distintas opciones de partidos en diferido. Lo habitual es que comience a emitirse horas -o días- después de su finalización. El punto omega de la puesta en antena puede también demorarse minutos respecto los de la puesta en escena y en pantalla, a una distancia menor a la de su duración. Hoy día, la tecnología disponible permite ejecutar esta figura temporal con facilidad e incluso con cierta versatilidad de manipulación<sup>7</sup>. Pero no siempre ha podido hacerse con las facilidades de una tecnología favorable<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Imaginativamente, un programador autoritario, avisado con respecto a una protesta antigubernamental, por ejemplo, estaría en disposición de retardar o diferir ocho segundos –por ejemplo- la emisión del partido, de manera que le permitiese reaccionar a tiempo cortando el desarrollo del encuentro si, de repente, apareciese en pantalla un colectivo con pancartas. Cursando las instrucciones oportunas, el programador podría solicitar al realizador del partido la inclusión, en ese instante, de un plano del

Pero también sería posible un arreglo o recorte de la duración original, desplazando el punto alfa de la puesta en serie para comenzarla en algún momento después de la conclusión del partido. Se evidencia el retraso en la emisión, pero éste puede ser mínimo, hoy día, con la tecnología existente. Aquí se incluyen los resúmenes de partidos que se preparan, por ejemplo, para su emisión en los programas deportivos que repasan la jornada, o los vídeos con las jugadas más notables desde la misma unidad móvil en la que se pone en pantalla el partido. Este tipo de resumen se denomina *highlight* (ver figura I-8).

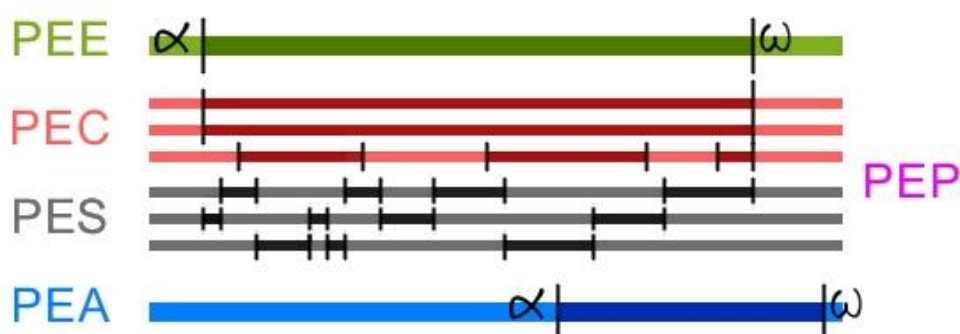


Figura I-8: Este es el esquema temporal del *resumen*: la puesta en pantalla se recoge simultáneamente a su puesta en escena, y comienza a emitirse después. Habitualmente en este formato, se eliminan los segmentos que se suponen menos interesantes.

banquillo local –o de cualquier plano de recurso- y, mediante un fundido suave del sonido ambiente para hacerlo casi imperceptible, pasar a la acción en tiempo real, esto es, recuperar el tiempo diferido cortando a cualquier otro encuadre que no incluya la protesta, y esperar a la reanudación del juego evitando que aparezcan en cámara, ya en tiempo vivo. Posteriormente, mediante una marcación en un plano en vivo, pero que no ofrezca información temporal relevante: banquillos, palco, detalles de público en la grada, incluso después de alguna repetición, se podría pasar a un punto de juego de nuevo retardado o diferido, y recomenzar el proceso.

<sup>8</sup> Sirva como ejemplo en este sentido el esfuerzo de Telemadrid por intentar ofrecer partidos del segundo equipo del Real Madrid como local, obstinado el club en no instalar iluminación artificial en su campo de juego de la Ciudad Deportiva en Madrid. Los partidos comenzaban, durante la temporada 93-93&&, a las cinco de la tarde en invierno, y los programadores de Telemadrid mantenían el comienzo de la emisión futbolística de segunda división a las cinco y media: después de la película de mediodía. No podía retrasarse más la emisión por el desagradable efecto de estar contemplando por televisión un partido que se jugaba con luz natural mientras, en la calle, ya era noche cerrada a mitad de la emisión del segundo tiempo. Tampoco había películas tan cortas, comenzando al final del informativo, que permitiesen la emisión en directo: el resultado era que el punto alfa de la puesta en antena se desplazaba treinta y cinco o cuarenta minutos del punto alfa de la puesta en pantalla. Y esto, con medios lineales –léase magnetoscopios- ervestía una dificultad extrema para la emisión.

Son posibles más figuras, en las que no vamos a extendernos. Asimismo, es notable la variedad temporal que cabe en el *interior* de cada partido: el tiempo de lo registrado puede detenerse –y aprovechar esta detención para cambiar el punto de vista, como el dispositivo *Eyevision*<sup>9</sup>-, retroceder, alternar adelante y atrás, variar progresivamente de velocidad. Asimismo, es posible retornar a un determinado lugar temporal desde el mismo punto de vista o distinto, tantas veces como se quiera. En el estado tecnológico del momento estudiado, la repetición de una jugada era iniciada a velocidad normal de reproducción, por ejemplo, y se ralentizaba o, incluso, se detenía el movimiento cuando era conveniente. Nada hubiera impedido realizar estas mismas maniobras desde una señal que, para el espectador, se entendía en vivo y en directo. Por ejemplo, tras un gol, podía haberse ofrecido un plano medio del goleador desde el dispositivo de registro en lugar de hacerlo desde el correspondiente DEI, y detener el salto con el que lo celebraba sobre la marcha .

---

<sup>9</sup> Se trata de un complejo sistema que permite, en la repetición de una jugada, cambiar el punto de vista suavemente, simulando atravesar el espacio por un *travelling* mientras la acción permanece *congelada*. Su estreno fue durante la Super Bowl de 2001; lo desarrolló la Carnegie Mellon University por encargo de la CBS.

### **I.3. Delimitando la parcela de análisis.**

Así pues, nuestro objeto audiovisual, la puesta en pantalla de los partidos de fútbol, se nos caracteriza básicamente como en vivo y multicámara. Cualquier directo es una clase especial de vivo, según lo expuesto hasta ahora. Podremos manejar partidos emitidos en directo para determinar nuestro *corpus*, lo que constituye el *ajuste efectivo* al que nos referíamos más arriba –sección I.1, pág. 18-: será suficiente, en la mayor parte de los casos, tratar de la puesta en pantalla, en lugar de los dos procesos que la componen.

#### *I.3.1. Elección del corpus*

Podríamos elegir los partidos para el análisis en una competición oficial de gran tradición y muy motivadora, con rivalidades culminantes de emoción reproducibles cíclicamente, de manera que encontremos elementos deportivos de máximo nivel junto a situaciones dramáticas de cierta riqueza.

La Liga de Fútbol española se presta a ello. Y, a nuestro entender, la década de los noventa es el lapso ideal para encontrar una madurez notable en la manera de poner en pantalla los partidos, donde determinadas configuraciones para la narración se han ido consolidando semana tras semana. En algunos casos que hemos considerado de especial interés, nos hemos permitido observar también partidos de la Copa del Rey, o de otras competiciones internacionales de renombre.

A la competencia deportiva entre contrarios se unió la que protagonizaron las emergentes cadenas de televisión autonómicas y privadas por la posesión de los derechos para emitir fútbol. Se dieron grandes avances en tecnología, incluyendo el paso de la analógica a la digital. Suficientes explicaciones al respecto pueden encontrarse, por ejemplo, en Fandiño (1999) y Blanco, el cual, por cierto, hace una exhaustiva narración de la aparición de los avances tecnológicos en Televisión Española (1999: Vols. II y III).

Nuevas fórmulas de negocio televisivo, como el abono codificado y el pago por visión, se apoyaron principalmente en el concepto *espectacular* del fútbol (ver Alonso 1998: 69). La crisis que se apuntaba a mediados de los ochenta, que obligó a la reestructuración de la deuda de los clubes y que desembocó en la constitución de las sociedades anónimas deportivas (Cortés Elvira, 1992: 232), se resolvió con la multiplicación de las ganancias en concepto de derechos de retransmisión, a medida que las empresas difusoras hacían sus cuentas con la expectativa de beneficios (ibídem; Sámano, 1992: 242). Redundantemente, las inversiones en jugadores importantes se hacían cada vez mayores, con lo que la trayectoria al alza del negocio se impulsaba más y más; la audiencia, en todo caso, respondía positivamente (consultar cualquier anuario, por ejemplo, Pérez Ornia, 1996: 149).

Grandes equipos con importantes jugadores y ambición de triunfo, por un lado, y emisoras de televisión comprometiendo parte de su éxito empresarial y de su imagen en la explotación de los partidos de fútbol, por otro, se conjugaron a lo largo de estos años para producir textos audiovisuales brillantes y novedosos, pletóricos de medios de producción, a la altura –al menos durante una porción de la década- de los mejores



especialistas mundiales e, incluso, liderando las convenciones audiovisuales específicas (Santamaría, 2002: 66).

En el interior de este lapso temporal se ha dado, en la temporada 96-97, una configuración competitiva que permitía la emisión de dos partidos *en abierto*, uno en las noches de los sábados –por parte de las televisiones que componían la FORTA y por la 2, en las zonas no *fortificadas*- y otro en la de los lunes –Antena 3 TV-; un encuentro en codificado, por la noche de los domingos –Canal Plus-, y ocho partidos en fórmula de pagar-por-ver –inicialmente, en Canal Satélite Digital-. Las temporadas 95-96 y 96-97, como es bien conocido, se diputaron con veintidós equipos –como haremos notar en la sección II.2.7., pág. 154- constituyendo la Primera División debido a un ajuste económico y un motín social -normalmente son veinte-. Durante estos dos períodos, el cómputo acumulado de la emisión de partidos de fútbol alcanzó cifras increíbles:

“(...) entre septiembre de 1996 y marzo de 1997, en los últimos siete meses, en los últimos 210 días, se han retransmitido por televisión 418 partidos de fútbol, de los cuales lo han sido en abierto 245 y en codificado 173. De esos 173 en codificado, 33 correspondían a partidos de Liga de la Primera División y el resto a otro tipo de competiciones, a la Segunda División española o a ligas extranjeras” (Diario de Sesiones del Senado, 19/5/97; pregunta del Sr. Nieto González a Antonio Asensio).

Sin duda se trata de un lapso interesante, cuya máxima expresión eran las confrontaciones de máxima rivalidad, independientemente de la situación deportiva en que se encontrasen, entre Barcelona y Real Madrid. Hemos escogido preferentemente estos partidos por motivar el desarrollo, de manera tradicional, del más importante

despliegue técnico y la mayor ambición narrativa, una especie de medida de la capacidad de innovación y definición del *estilo* –más adelante nos detendremos en esta cuestión- de cada realizador, de cada cadena. Un reto en imágenes, comparable – salvando *todavía* las distancias- a lo que representa la *Super Bowl* en Estados Unidos<sup>10</sup>.

Además, no se han propuesto cambios notables, en cuanto a concepción ni a ejecución, a partir de las puestas en pantalla de los últimos años de la década en la *Premier League* inglesa o la del mundial de Francia de 1998. Aún hoy día, en 2.005, la consistencia, el ritmo y el *espesor* propuestos por Jean-Pierre Jaud y Jean-Jacques Amsellem, liderando el equipo de Canal + Francia en la transmisión de dicho evento, resisten como patrón del máximo rendimiento televisivo al servicio del fútbol. Esta evidencia es índice de un reposo en la búsqueda formal o, por lo tanto, de una cierta madurez, como comentábamos más arriba.

Regresando al asunto doméstico, las cadenas elegidas han sido las que han tenido ocasión de televisar partidos de la Liga o de la Copa del Rey: Canal Plus, Antena 3 TV y, dentro de la FORTA (Federación de Organismos de Radio y Televisión Autonómicos), las dos asociadas que tenían opciones de poner en pantalla estos encuentros especiales: TV3 y Telemadrid. Sus más destacados realizadores de deportes en persona<sup>11</sup>, autores en cualquier caso de estas narraciones, nos han aconsejado qué

---

<sup>10</sup> La comparación de estos acontecimientos es a escala, porque durante la liga regular de la NFL, los partidos en directo se han estado haciendo durante mucho tiempo con seis cámaras y en la Super Bowl de 1983 se utilizaron veinticuatro (Kuney, 1990: 19). Sin embargo, para casi cualquier partido de Liga española se han estado manejando de diez a catorce cámaras, según la cadena que lo produjese, y un Barça-Real Madrid podía reunir veintiuna (Santamaría, 2002: 66), o veinticinco &planificación de A3.

<sup>11</sup> También hemos consultado a TVE, donde el elenco es mucho más amplio -cuestión de magnitud y de años en el negocio-; allí nos ha atendido Jaime Garrido, profesional de deportes de impresionante currículum: entre muchos eventos, ha sido el responsable de planificación y realización del Mundial de Atletismo de Sevilla, en 1999. Fue premiado por ello con el Ondas 99; el Premio Nacional del Deporte (Copa Stadium); el premio a la mejor realización del año de la Academia de las Ciencias y las Artes de la Televisión de España, etc.

partidos analizar para encontrar la justa medida a su mejor hacer profesional. Hemos consultado, asimismo, a algunos de los responsables de sonido de las cadenas, para poder conocer los objetivos y métodos de trabajo de primera mano.

La empresa Audiovisual Sport (AVS) ha sido la tenedora de los derechos de los partidos de la Liga y la encargada de poner en marcha la explotación del fútbol de pago por visión. También hemos tenido la ocasión de conversar con ellos, así como de examinar detenidamente su libro de estilo.

Podría objetarse, lógicamente, que estas elecciones implican omitir del análisis los partidos aburridos, faltos de interés o *cubiertos* con medios limitados o insuficientes. Por nuestra parte, no hemos dejado de visionar numerosos ejemplos menos atractivos, y algunas observaciones a partir de estos se verán más adelante reflejadas. En todo caso, pretendemos mirar en lo mejor, en los planteamientos más completos para los más vibrantes eventos.

Ahora bien, adentrarnos en lo audiovisual en profundidad supone efectuar una selección más: prescindir de la capa de locución que se añade al relato del evento que está aconteciendo, lo que habitualmente se denomina *personalización* y que comprende, al menos, la voz *over* en el sentido de Casetti y Di Chio (1991: 141) y la rotulación. No vamos a analizar ni a evaluar la porción que más inmediatamente distingue unas emisiones de otras. Es otro objeto de análisis distinto que se escapa a nuestro propósito y además supondría confrontar en el corpus elegido, para un mismo partido, narraciones en todas las lenguas del Estado Español, al menos en los emitidos por la FORTA. Nos quedaremos con lo que profesionalmente se denomina *señal internacional*, o bien, *señal*

*multilateral*, por oposición a *personalizada* o *unilateral*, respectivamente: la narración audiovisual básica completa a la que, posterior o simultáneamente, cada una de las cadenas difusoras puede añadir elementos, tanto de vídeo como sonoros, con los que ajustar o individualizar el producto a su audiencia concreta<sup>12</sup>. Sin palabras, sin capa de rotulación añadida –aunque esta última, efectivamente, sea del dominio específico de la puesta en pantalla.

Además, en ocasiones es un realizador distinto al que efectúa la señal internacional quien *completa* un partido, con lo que una planificación se superpone a otra, añadiendo por tanto elementos espurios y dificultando la síntesis de una mínima coherencia narrativa para el analista. Veremos un caso concreto de este tipo de productos, comparando la narración audiovisual internacional, en este caso de Televisión Española para la Liga de Campeones, con la personalización de Canal + España en directo.

#### *1.3.1.1. Partidos que componen el corpus*

Debido al número de veces que citamos los partidos correspondientes al corpus, nos parece menos engorroso denominar con un alias a cada uno de ellos. Aquí presentamos una tabla con los datos para su identificación:

ID. PARTIDO	EQUIPOS	CADENA	FECHA	COMPETICIÓN
Par1	Español contra Barcelona	FORTA (TV3)	1/9/90	Liga 1990-91

<sup>12</sup> No es, en cualquier caso, un criterio insólito el que nos mueve a trabajar únicamente con la señal internacional, como podemos comprobar en Chandler, 1988: xiii.

Par2	Barcelona contra Real Madrid	Antena3TV	30/1/97	Copa 1997
Par3	Real Madrid contra Valencia	Canal +	24/11/96	Liga 1996-97
Par4	Barcelona contra At. de Madrid	FORTA (coproducción Telemadrid-TV3)	16/3/97	Copa 1997
Par5	Barcelona contra Real Madrid	Canal +	13/10/99	Liga 1999-00
Par6	Real Madrid contra Barcelona	FORTA (Telemadrid)	19/9/98	Liga 1998-99
Par7	At. de Madrid contra Real Madrid	AVS (Telemadrid)	18/3/00	Liga 1999-2000
Par8	Barcelona contra Real Madrid	AVS (TV3)	21/10/00	Liga 2000-01
Par 9a	Real Madrid contra Juventus	Canal +	6/5/03	Liga de campeones
Par 9b	Real Madrid contra Juventus	TVE (señal internacional)	6/5/03	Liga de campeones

Hemos de aclarar que la numeración en el alias de identificación de cada encuentro corresponde al único criterio del orden de comienzo del análisis.

### *1.3.2. Descripción plano a plano*

De entre los partidos inicialmente propuestos, hemos seleccionado al menos uno de cada realizador –por razones de conveniencia para el análisis- para describir en profundidad un tiempo completo: en ocasiones, de 400 a 500 planos uno a uno, para 45 minutos de duración. Una narración típica de cine clásico, un largometraje cualquiera,

se compone de alrededor de 600 planos para 90 minutos (Jurgenson y Brunet, 1999: 21): dicho sea con ánimo de comparación puramente cuantitativa.

Semejante minuciosidad es útil en dos aspectos, principalmente. Primero, permite establecer pautas secuenciales difíciles de descubrir y de comparar por otros medios, así como asignaciones y roles de cada dispositivo de captura –en una narración con veinte cámaras, hay ocasiones en que alguna de ellas sólo aparece en pantalla un par de veces-, que podrían haber pasado desapercibidos. Por ejemplo, la comparación que establece Charles Barr (en Buscombe, 1975: 47-53), y que ya veremos más despacio en la parte tercera, propone como punto de partida la elección de 50 planos consecutivos en el interior de un partido. Y anota el tiempo que ocupan. Nosotros, operando al azar en el uso de esta premisa, hemos encontrado cifras tan dispares que podrían desviar las conclusiones posibles. Insistimos en que, después, se utilizarán para comparaciones.

Segundo, la obtención de las cifras absolutas nos permitirá establecer un *abismo teórico* con los estudios de los que partimos, justificando de esta manera, como mínimo, un interés actualizador para nuestra investigación. Así, por ejemplo, en el monográfico del British Film Institute editado por Buscombe (1975), se describen partidos internacionales realizados con cuatro cámaras, donde después de una falta se mostraban dos insertos y un plano de situación durante veinticinco segundos, sin repeticiones, hasta la puesta en juego por medio del correspondiente libre directo con barrera (Ryall, 1975: 41); en los noventa en España, por ejemplo, era cotidiano utilizar doce o catorce cámaras para un partido de Liga. En el Par3 y tras una falta que daba lugar a colocación de barrera, a lo largo de un minuto y cinco segundos –duración de una interrupción escogida sin excesivo cuidado-, hay diecinueve segmentos distintos en la línea

temporal, con once insertos, dos repeticiones y seis planos de situación, trazando una estructura típica de *suspense* (Par3: minuto 20 aprox. Ver descripción más abajo). O, también, Joan Chandler, en “Television and National Sport”, cuenta setenta y cinco planos cortos en una de las mitades de un típico partido televisado (1988: 148); en nuestro mismo ejemplo anterior la cifra equivalente es de 195, para la misma duración. Pero ya tendremos ocasión de proceder minuciosamente con estas cifras.

Las características especiales de nuestro corpus y de nuestra intención analítica obligan a aplicar un método ad hoc, en dos fases: intra e intertextual.

#### *1.3.2.1. Fase intratextual*

En primer lugar se describe, según nuestra ficha de análisis -a explicar más abajo-, cada uno de los planos a lo largo de una de las mitades del partido, de manera que obtengamos una especie de *guión técnico* de la puesta en pantalla, así como un mapa de identificación y colocación de las cámaras: lo que suele denominarse como *planta escenográfica*. Aquí entendemos como plano la unidad de *montaje horizontal*: así, nos designarán, a lo largo de la línea temporal resultante de la puesta en pantalla, los períodos entre cambios espaciales de punto de vista, es decir, de la cámara que se nos muestra en cada momento; pero también los cambios temporales: cuándo se inicia o finaliza una repetición. Una repetición, por otra parte, siempre tendrá un anclaje espacial: corresponderá a una determinada cámara o combinación de ellas (*montaje vertical*). Si el cambio fuese instantáneo, lo denominaremos genéricamente *corte*, o *por corte*; si fuera progresivo, si ocupase efectivamente un lugar en la línea temporal, lo llamaríamos *transición*, la cual denotaría inmediatamente un ítem de montaje vertical –

al menos dos fuentes de vídeo distintas, o la misma cámara en dos momentos diferentes, compartiendo simultáneamente la pantalla<sup>13</sup>-. De esta manera, es evidente que el corte es un caso particular de transición: el que dura un lapso igual a cero.

En segundo lugar, se recopila información que pueda aclarar la *situación dramática* de los partidos, típicamente a partir de prensa escrita, general o especializada en deportes, en las fechas inmediatas a la celebración de los encuentros. También se consulta en relación a circunstancias intervinientes en la *situación escénica*, como meteorología, composición del público y personalidades asistentes, eventualidad de actos de imagen o conmemorativos, etc. Y, aunque no preceptivamente, la composición de las parrillas de televisión y los parámetros de audiencia más utilizados. Se redacta, asimismo, un guión de acontecimientos importantes acaecidos y observados en pantalla durante el tiempo de juego, que denominaremos más adelante LAP, o Lista de Acciones Pertinentes –ver parte II, sección, II.3.1. pág. 171-.

En tercer lugar, se *elaboran cualitativamente* los datos obtenidos, reagrupándolos en unidades de sentido y aplicando las conclusiones que se desprenderán la parte segunda. Es decir, se confronta el contenido con la forma, se describe el *espesor* de los textos.

#### *I.3.2.2. Fase intertextual*

En el capítulo siguiente comprobaremos que es posible reducir la puesta en escena futbolística a fases en que el balón está en juego y a fases de balón parado. Y

---

<sup>13</sup> Para estos y otros conceptos de edición, pueden consultarse: Ohanian, 1996; o Fernández y Nohales, 1999.



toda la acción deportiva significativa a un número relativamente reducido de jugadas, debido a su estructura reglamentaria y a la lógica de su juego. La duración de los partidos, además, es aproximadamente idéntica, igual que la de cada acción aislable. Entonces podemos *superponer* a lo largo de determinados fragmentos representativos (ver Aumont y Marie, 1990: 114 y 117), los guiones técnicos obtenidos, y comparar procedimientos, posibilidades y resultados de distintos equipos narrativos. Este método, hipotéticamente, nos permitiría obtener las claves del estilo de cada uno de los realizadores analizados.

#### **I.4. Material y ficha de análisis**

El material para analizar ha sido reunido en vídeo, en formato VHS. Bien desde la videoteca (o llámese mediateca) de la productora o emisora del partido, bien directamente de la emisión televisiva –procedimiento que se ha tratado de evitar siempre que ha sido posible, por las razones de personalización ya aducidas-.

Para su análisis plano a plano se ha digitalizado en ficheros de formato MPEG-1: cualquier búsqueda es casi instantánea en los procesos no lineales. Si bien los ficheros resultantes son más transportables que en otros formatos por causa de su –relativamente- pequeño tamaño informático, también se sufre una cierta merma de calidad. Cuando ha sido imprescindible contar con mayor resolución se ha regresado al formato lineal.

La estructura de la ficha de análisis<sup>14</sup> es semejante a la que se utilizó en el monográfico del BFI citado (ver Ryall, 1975: 41); en realidad, muy parecida a cualquiera que pretenda concluir con la confección de un guión técnico. En nuestro caso, resulta fundamental dar noticia del tiempo absoluto por motivos de localización del material y, además, distinguir entre los estados del juego –cuarto campo de las tablas- para comentar los diferentes tratamientos. Este punto es piedra angular en nuestro trabajo.

---

<sup>14</sup> También nos hemos apoyado formalmente para construir nuestra ficha en: Aumont y Marie, 1990: 58; y Casetti y Di Chio, 1999: 255.

### *1.4.1. Descripción de los campos*

Primer campo: número ordinal del plano en el fragmento, ordenado en la secuencia o en el total cuando así proceda. Da lugar a la primera columna cuando se presentan los datos.

Segundo campo: tiempo absoluto de la muestra en cada punto de cambio o de edición: el instante de inicio del plano que va a describirse. Da lugar a la segunda columna, etc.

Tercero: duración aproximada del plano en minutos (cuando sea preciso) y segundos.

Cuarto: estado del juego que se muestra. Claves: *balón*: el balón está en juego, lo que suele denominarse „juego efectivo”; *vivo2*: el balón aparece en pantalla pero no se está jugando, o aparece el jugador que va a ponerlo en juego pero no llega a verse el balón; *detalle*: planos donde no se ve el balón, ni quien lo está manejando, normalmente utilizados en los momentos en que no se está en fase de juego efectivo; *repe*: hay una repetición explícita en pantalla. Estos cuatro estados son excluyentes y complementarios: sólo se han contemplado estas posibilidades en pantalla.

Quinto: identificación de la cámara que está *en el aire* o con la que se ha grabado la repetición que pueda aparecer eventualmente en pantalla. En caso de resultar una composición entre dos o más cámaras se anota, genéricamente, *FX*, y se detalla en el campo de acción (el sexto). Nuestra notación pretende universalizar, que se pueda

reconocer la ubicación de la cámara y su tipo de soporte con sólo leer su denominación<sup>15</sup>. Las letras minúsculas indican Dispositivos de Encuadre de Imágenes (DEI<sup>16</sup>) a pie de campo. La letra *M* indica la cámara master, el plano general principal elevado, y las cámaras que están en su nivel de altura se indican en mayúsculas. Por encima de ella, con dos letras mayúsculas repetidas. *C* y *c* suponen soportes convencionales de cámara, tipo trípodes, pedestales o plataformas giratorias; *a* supone cámara a mano o al hombro; *r* se refiere a robotizadas; *m* a microcámaras; etc. La numeración es como se hace constar en la Fig.I-9; si se añade una *i* se tratará de una cámara situada en el ángulo inverso, o contrario a la master. Los DEI que introducen dos cifras denotan un *travelín*: por ejemplo, r35 indica una cámara *robotizada* montada sobre una vía que ocupa desde la posición 3 a la 5.

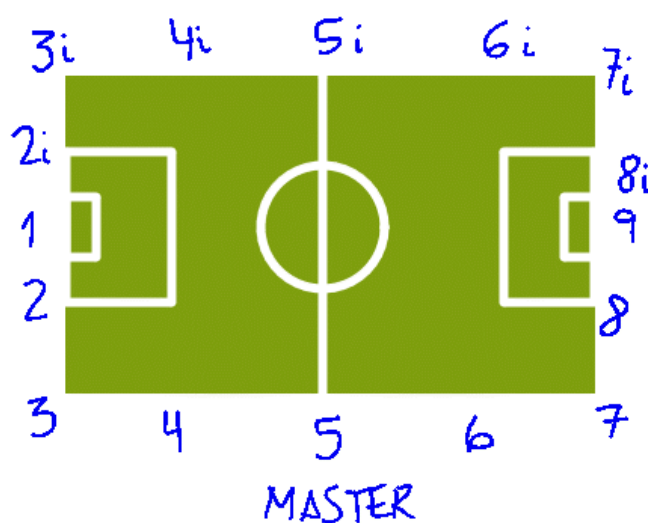


Fig. I-9: Numeración utilizada a lo largo de esta investigación para DEIs. El criterio es posicional.

<sup>15</sup> Los equipos de producción utilizan criterios aplicables a su mesa de mezclas de imagen, y a sus profesionales, en su caso, a la hora de numerar las cámaras que se utilizan. Por ejemplo, utilizando un criterio de frecuencia de uso, puede numerarse nuestra *M* como 1, nuestra *C5* como 2, la que llamamos *c4* como tres, la *c6* como 4: de menor a mayor según la cantidad de veces que se *pinchan* en directo. También, y esta forma es la más extendida, puede utilizarse un criterio *geográfico*: las cámaras se monitorizan para reconstruir el campo en las filas de monitores: la 1 será la *C1*; la 2, la *c2*; la 3, la *c4*; la 4, la *M*; la 5, la *C5*; la 6, la *c6*; etc.

<sup>16</sup> Esta denominación se adopta por comodidad, nos permite tratar como iguales las cámaras con operador o sin él; las remoteadas; las fijas y las móviles; etc.

Sexto: esquemáticamente, la descripción del contenido del plano. La notación referida a su tamaño es convencional<sup>17</sup>, adaptada a nuestras necesidades específicas: GPG, gran plano general; PG, plano general; PCONJ plano de conjunto –de varios personajes-; PT, plano total, referido a la estatura completa de un personaje; PM, planos medios; PC, planos cortos; PP primer plano; PD, plano detalle. Los jugadores y equipos están abreviados. BQ es banquillo. GR, grada. RÓT, rótulo. MIX ó MX habla de transición por fundido encadenado; CORT, por cortinilla. PSIT indica un plano de situación, es decir, un tiempo de reubicación para el espectador, donde no se añade nada mientras no suceda en el campo. YA VIVO quiere decir que el balón estaba en juego y en pantalla no se mostraba durante, al menos, un segundo. ‘\*\*’ es una llamada para significar algún aspecto relevante para el analista. También incluye comentarios valorativos, en ocasiones. Los jugadores pueden aparecer abreviados, habitualmente utilizando las tres primeras letras del nombre con el que se le conoce futbolísticamente.

La notación referida a las zonas en que se compartimenta es como se indica en la Fig. I-10: por ejemplo, la portería de la derecha con respecto al ángulo de toma de la cámara master está situada en la zona VB, etc. Esta figura, como puede observarse, *se trata de una estilización*, suficiente para nuestros propósitos: el área es, en realidad, un poco más del doble de ancha que el círculo central, al contrario de cómo aquí se representa; con lo que hablaríamos, en rigor, de sectores trapezoidales en las columnas II y IV –las cuales, por cierto, también son más anchas que la III, la central.

---

<sup>17</sup> Ver, por ejemplo, una parecida en Thompson, R., 2002: 70.

La medida no se ha hecho con precisión porque no es necesario, con lo que la representación tampoco la demuestra. Cuando el balón se hallaba, empero, en el interior de las zonas clave, es decir, de las áreas de gol, sí se ha tratado de anotar con exactitud.

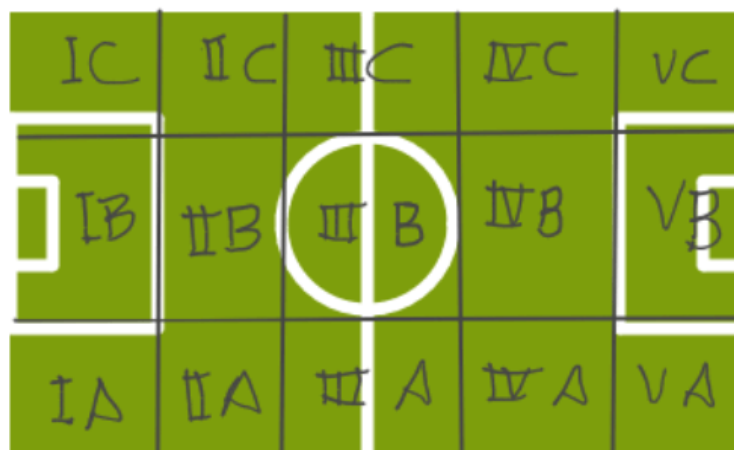


Fig. I-10: División por cuadrantes de las zonas del campo. Se trata de una compartimentación estilizada, puesto que las áreas son mucho más anchas que el círculo central, pero suficiente para nuestro trabajo.

Si se dividiese en quince partes iguales un terreno de juego reglamentario, por ejemplo, de 112 por 70 metros, cada cuadrante quedaría entonces casi cuadrado: de 22,2 por 23,3 metros<sup>18</sup>.

#### *1.4.2. El guión técnico*

Organizando los seis campos en orden temporal de aparición en pantalla (ahora, la segunda columna), obtendremos un prototipo del guión técnico de cada partido, o de

<sup>18</sup> Algunas otras comparticiones de campo están, por ejemplo, en Morilla (1996: 41); o en Gréhaigne (2001: 59).

los tramos que nos interesen especialmente. Anotamos un ejemplo parcial de guión técnico, tomado del análisis del Par3:

1.	0:20:12	0:24	balón	M	YA VIVO contra MAD, falta a RAU -el ÁRB pita
2.	0:20:36	0:04	detalle	c5	asegurándose que no había ventaja-
3.	0:20:40	0:07	repe	C5	virtuoso: PC RAU, entra ÁRB-PC, vuelve a RAU
4.	0:20:47	0:15	repe	c8	CORTI a
5.	0:21:01	0:03	vivo2	M	de la falta de ENG a RAU colea demasiado
6.	0:21:04	0:02	detalle	c5	MIX a
5b.	0:21:06	0:02	vivo2	M	del GOL SUK en corto, añade, además, la
7.	0:21:08	0:04	detalle	C5	celebración de SUK MIX a
8.	0:21:12	0:05	detalle	r1	PSIT
7b.	0:21:17	0:03	vivo2	C5	PC SEE
9.	0:21:20	0:02	detalle	c8	Psituación, como 5
5c.	0:21:22	0:05	vivo2	M	PCONJ RAU junto a la barrera
9b.	0:21:27	0:02	detalle	c8	PG sobre la portería de situación: alinea en perspectiva balón,
5d.	0:21:29	0:05	vivo2	M	barrera y portería
10.	0:21:34	0:03	vivo2	C5	PCONJ ÁRB colocando barrera, como 7
9c.	0:21:37	0:03	detalle	c8	PP MIJA concentrado expresando máxima concentración
11.	0:21:40	0:02	detalle	c5	PSIT, como 5
12.	0:21:42	0:02	detalle	c2	PP MIJA como 9 con el RÓT
11b.	0:21:44	0:01	detalle	c5	PSIT, como 5, con RÓT
9d.	0:21:45	0:03	detalle	c8	P MUY RARO con ROB y MIJ
13.	0:21:48	0:08	balón	M	se va RÓT
14.	0:21:56	0:04	detalle	c5	PP MIJA como 9
15.	0:22:00	0:03	detalle	c8	PCONJ barrera y ÁRB
14b.	0:22:03	0:03	detalle	c5	PM ZUBI moviéndose, gente entre medias
16.	0:22:06	0:02	vivo2	M	como 11 de la barrera; al fondo, el público se mueve
					rítmicamente
					PP MIJA como 9, por debajo, pitido ÁRB
					tira ROB -del que no hemos visto ni un PC- a la
					barrera, tira con la dcha, el rebote sale alto
					PC ROB regresando
					PC MIJ
					PC ROB ya girándose
					PSIT muy recortado: sólo el área

Como puede comprobarse, el sonido, deliberadamente, se anota en la sexta columna. Esto no quiere decir que hayamos excluido absolutamente de nuestro trabajo la dimensión sonora, o que no le demos importancia, más bien es reflejo de nuestros limitados instrumentos de escucha en este campo. En su presentación completa, omitiremos los números de plano.

### I.4.3. La planta escenográfica

Simultáneamente a la anotación, tratamos de identificar y situar sobre un diagrama del campo cada una de las diferentes cámaras, según van apareciendo en pantalla a lo largo del visionado. Un ejemplo de planta quedaría aproximadamente así (figura I-11):

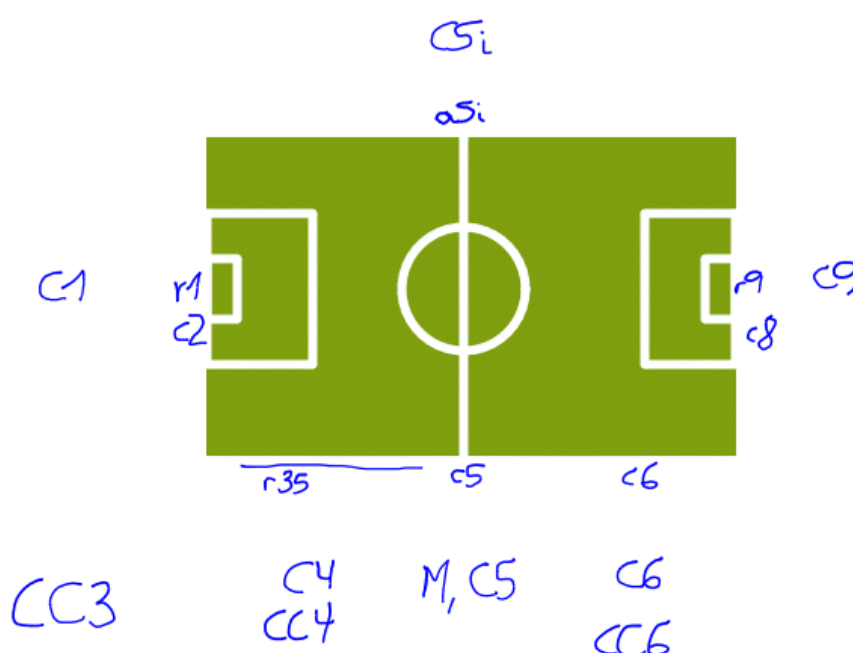


Fig. I-11: Identificación y posicionamiento del *hardware*: planta de colocación de cámaras según visionado del Par3.

Con la planta y el guión técnico completáramos los documentos relativos a la reconstrucción de la planificación específica del evento: obtendríamos de hecho la identificación y el posicionamiento de la parte visual de captación del *hardware* utilizado y una aproximación importante al *software* o instrucciones de uso.



### **I.5. Límites del análisis**

Inicialmente, no es nuestra intención inducir inmediatamente los medios técnicos disponibles. Sin embargo, con la mera revisión de la puesta en pantalla permanecen muchas incógnitas sin desvelar, algunas de las cuales podrían conducirnos hacia significativas claves de estilo.

Por ejemplo, no podemos asegurar entre cuántas repeticiones disponibles de una jugada eligió el realizador la que se seleccionó en un instante concreto. No hay manera de determinar infaliblemente, desde la mera observación de la puesta en pantalla, el número de dispositivos para grabación y repetición con los que se cuenta.

Tampoco es posible, en muchas ocasiones, identificar con exactitud la posición de cámara que se está utilizando para un plano concreto: imaginemos, por ejemplo, en un primer plano de un jugador sin ninguna referencia, precedido de un plano corto y seguido de una repetición: puede procederse por eliminación, pero habrá ocasiones en que no se tengan los suficientes elementos de situación como para poder asegurar la respuesta sin riesgos. Estos casos de incertidumbre entre dos o tres posiciones de cámara –afortunadamente raros-, se indican en la ficha.

Por lo tanto, en este caso no podemos partir de la misma posición que Aumont y Marie:

“Precisemos que no se trata de pretender tener acceso a lo que pasó “por la cabeza” del cineasta: por el contrario, nos oponemos ferozmente a cualquier lectura de un film –sea o no analítica- que se base en supuestas “intenciones” del autor; incluso suponiendo que esas

intenciones fueran perfectamente claras y explícitas para el propio cineasta (lo cual resulta muy extraño), nada garantiza que el film responda a esas intenciones, que por otra parte el analista no puede conocer con certidumbre. Se trata, pues, más bien, de que el analista se plantee *a su vez* y nosotros añadiríamos *en su lugar*, que no es el de un cineasta) cuestiones de orden creativo” (1990: 283).

Lógicamente se trata de objetos diferentes y, en nuestro caso, con la descripción del guión técnico sí pretendemos conocer qué camino eligió el autor en relación a los posibles o viables; incluso, mejor, cuál es el criterio que guía esa elección. Pues existen numerosos momentos en el desarrollo de la dinámica futbolística en que los elementos se repiten formalmente; por ejemplo, un penalti: misma portería, mismos roles protagonistas –portero, árbitro y lanzador- con idénticas motivaciones superficiales –pararlo, que todo transcurra según el reglamento, conseguir el gol-; las mismas acciones: concentración, ejecución, celebración del que consigue su cometido, desesperación del que no; idéntica portería del mismo estadio, a veces los mismos equipos... La diferencia, para nosotros, habrá que buscarla en la planificación y la puesta en pantalla y sólo en contadas ocasiones acudiremos al plano interpretativo.

Tratar de reconstruir un guión técnico se encuentra con otros escollos, como el de la indefinición de sus elementos. Un plano puede comenzar como PT de un jugador que conduce el balón. Otro futbolista puede entrar en plano a acosarle, y conseguir despejar el balón fuera de banda. Mientras se reanuda el juego, el operador de cámara va *cerrando plano* –utilizando *zoom in*- hasta concretar en un primer plano del jugador, que se dispone a recolocarse. En este caso hipotético, se plantea la disyuntiva de dónde anotar el plano en el campo de análisis del estado del juego. Comienza como *balón*; finaliza como *detalle*. Como son ocasiones decididamente escasas, resolvemos darle la

denominación correspondiente al momento en el que aparece el plano: la primera que adopta, e indicamos su evolución en el sexto campo: *acción*.

Por otra parte, también se juega con la indefinición en la misma naturaleza de las unidades básicas convencionales con las que componemos la interpretación del universo audiovisual. Buscombe se lamenta de que sea tan sencillo diferenciar entre “pig” y “big” en lenguaje hablado y no entre dónde acaba un Primer Plano y dónde comienza un Plano Medio (1975: 5).

El sonido se lleva la peor parte en este tipo de análisis. Hemos trabajado con una pista de sonido ambiente, mezclado en ocasiones con la narración y los comentarios – que no hemos tenido en cuenta, como se advirtió más arriba-. En estas condiciones, resulta absolutamente imposible identificar y localizar el *hardware*, o reconstruir el espacio que pretende crear el responsable de sonido –cuando tuviese posibilidades de captar o emitir en estéreo, o en *dolby surround*, por ejemplo- sino porque, evidentemente, el sonido *en off* es fácilmente manejable para que parezca lo que no puede ser. Excepto en contadísimas ocasiones, el sonido que se pone en pantalla en un partido de fútbol es sonido *en off* o funciona como tal. En el apartado dedicado al espacio sonoro daremos cuenta de alguna de sus características y posibilidades teóricas.

Para tratar de mitigar en lo posible todas estas limitaciones confiamos en las entrevistas efectuadas a los realizadores autores de los textos a estudiar; los cuales, además, nos han facilitado en ocasiones documentación relativa a su planificación, su impagable interpretación de la *televisualidad* del fútbol y/o sus instrucciones típicas para las operaciones de encuadre, grabación-reproducción y montaje en vivo. Además,

hemos podido permanecer en las unidades móviles de Telemadrid y de Canal + durante la puesta en pantalla en directo de un número de partidos, conociendo in situ los planteamientos y métodos de trabajo de los distintos equipos. También, lógicamente, esta *experiencia cercana* ha permitido ir poniendo a prueba la consistencia de nuestros presupuestos de análisis.



## **PARTE II: LOS ELEMENTOS DE LA ESCENA FUTBOLÍSTICA**

Según el enunciado de las hipótesis más arriba expuesto, nuestro objeto de estudio, en primer lugar, resulta ser la narración audiovisual simultánea de un fenómeno deportivo: un partido de fútbol.

La mera observación lúdica de una decena de encuentros permite concluir que mantiene, en su desarrollo interior, un número de elementos comunes. Siempre que correspondan a un nivel competitivo suficiente y parejo, esos encuentros resultarán semejantes cualquiera que sea la latitud en la que se celebren, la climatología, la eventual hora del día. Más allá: para los que no conocen bien el fútbol funciona el aserto que dice que *todos los partidos de fútbol son iguales*.

Para el aficionado corriente, sin embargo, es cierta, incluso perogrullesca, la siguiente afirmación: “no hay dos partidos de fútbol iguales”, que admitimos como válida y cuya discusión dejamos a la metafísica. De lleno en el fragor de la competición, la imprevisibilidad aparece como característica dominante (Chandler, 1988: 149). Entraríamos entonces, por lo tanto, en el terreno de los fenómenos múltiples, y no nos sería dado a conocer de antemano el *guión* de ninguno de ellos.

Cuando perseguimos redundancias entre distintos encuentros de fútbol, encontramos una contradicción de partida, que se presenta construida a partir de razones de la sociología o la antropología cultural como costumbre, motivación o conocimiento.

Aferrándonos a esta pista, realizaremos el exhaustivo análisis del juego y de los factores que podrían ayudar a determinar y reducir la variedad caótica de su apariencia.

Las respuestas pueden llegar desde la investigación alrededor de los deportes y, concretamente, desde la observación de partidos (ver, por ejemplo, Mayhew y Wenger, 1985; Dufour, 90; Hernández Moreno et al., 1992 o la tesis de Castellano Paulís, 1999), los estudios sobre habilidades básicas o especializadas (entre muchas, Maier y Pfaff, 1984; Pollard, 1986; McGarry y Franks, 2000; Morya et al., 2003) sobre capacidades fisiológicas aplicadas al juego (también como ejemplo, Faina et al., 1988; Ohashi et al., 1988; Mora et al., 1999; Reilly, 2002), o sobre sistemas y reflexión estratégica (Reep y Benjamin, 1968; Bate, 1988; Harris y Reilly, 1988; Aguado, 2004). Afortunadamente, el desarrollo de la investigación en estos terrenos, aunque relativamente reciente, está determinada a acercar el límite inalcanzable de la capacidad de predicción, a la que se tiende a partir de la irrupción en el fútbol de los conceptos, puramente empresariales, de eficacia y eficiencia.

Por nuestra parte, así se obtendrían las claves que puedan permitir anticipar o prever el desarrollo lógico de las acciones deportivas que tengan lugar en el terreno.

Este paso es absolutamente imprescindible si se pretende avanzar hacia el objetivo de una puesta en pantalla completa y consistente: como decimos, el reto supone la narración audiovisual simultánea de un espectáculo *improvisado*.

En esta parte segunda tratamos de identificar, reducir y clasificar cuantos elementos y factores puedan contribuir a una vertebración formal del desarrollo

previsible de un partido. Más abajo aplicaremos un *patrón narrativo* a las conclusiones de este análisis formal del juego del fútbol -lo que llamamos *planificación*-; así se obtendrá el *guión técnico* en forma de repertorio de soluciones para cada una de esas unidades conocidas.

## **II.1. Aproximación a los aspectos generales.**

### *II.1.1. Universalidad del fútbol.*

La evidencia de que han existido distintas variedades de juegos a base de patear algo parecido a una pelota, más o menos rituales y más o menos lesivos, se conoce en todas las latitudes y desde hace muchos siglos (ver Giulianotti, 2000). El fútbol, con casi la misma configuración que le conocemos en estos primeros años del siglo XXI, nació en la Inglaterra industrial de la segunda mitad del siglo XIX (Chandler, 1988: 132; Giulianotti, 2000: 4). La misma época en que se empezó a dejar de lado la componente lúdica en un número de juegos organizados bajo un sistema de reglas. Al enfrentar a dos equipos, entre aldeas, barrios, escuelas, se suponía una cierta organización social: y no sólo el fútbol se agrupaba en clubes y fomentaba la práctica por el entrenamiento, para formar mejores y más duraderos equipos (Huizinga, 1996: 232). El deporte comenzaba a vivirse de otra forma.

Este deporte ha conquistado pacíficamente, y convencido, al mundo paralelamente al desarrollo industrial y de las colonias primero; y con la expansión transnacional de los medios de comunicación (Brochand, 1999:98), después. Siguiendo



un esquema cronológico que nos conviene (Nys, 1999), puede decirse que se codifica en la primera mitad del siglo XIX, se formaliza y se multiplican los aficionados y clubes que lo iban conociendo a través de la actividad comunicativa en el imperio británico durante la segunda mitad del XIX. Se desarrollan las competiciones y se generaliza el asalariado –el profesionalismo–, durante la primera mitad del siglo XX, y se comercializa y se globaliza en la segunda mitad del pasado siglo.

Las leyes de la Football Association se fijaron en 1877 (Giullianotti, 2000: 4), y los bandos contra el profesionalismo se retiraron en 1885 en la F.A., mientras que la Football League se fundó en 1888 (Chandler, 1988: 134). La hegemonía del balompié se fue paulatinamente retirando desde el que había sido hasta entonces su epicentro, los países británicos hacia el continente, culminándose el proceso en la formación de la Federación Internacional de Fútbol Asociación, la F.I.F.A., en 1904, por Francia, Suecia, Dinamarca, Suiza, Holanda, Bélgica y España (Maguire y Pearton, 2000: 763; Giulianotti, 2000: 24). El primer campeonato del Mundo organizado por la FIFA se celebra en 1930, y hasta la cuarta edición –celebrada en Brasil en 1950, después de la IIª Guerra Mundial–, las “Home Nations” (los países británicos) declinaron participar (Giulianotti, 2000: 25).

En marzo de 2005 eran doscientas cinco asociaciones nacionales las agrupadas en FIFA –Federación Internacional de Fútbol Asociación– (FIFA.com) mientras que en la ONU se reunían ciento noventa y una naciones en 2002 (ver [un.org](http://un.org), cfr. con Ramonet, 1999a: 15). Pudiera parecer que la diplomacia del fútbol, con su acción promotora de la popularidad y la imagen de los países, estuviese ayudando a una orientación nueva en los criterios clásicos del poder (ver Boniface, 1999: 96):

“territorio, fuerzas militares, demografía, conocimiento tecnológico”, dejando paso también a otros nuevos, como la capacidad de influencia y la proyección comunicativa de la imagen nacional.

Recapitulando con las palabras de Pierre Brochand, entonces director general de relaciones culturales, científicas y técnicas del Ministerio de Asuntos Exteriores francés, el fútbol es: “la institución más auténticamente mundial que existe; es el único deporte practicado en todos los sitios y por todos, en grados diferentes, pero prácticamente a través de todos los continentes” (1999: 98).

Claro que esta idea de la universalidad del fútbol también tiene sus detractores, como François Brune:

“Es un equívoco que se nos quiere hacer ver, en este universo concéntrico del estadio en el que se juega al fútbol, de un universo reducido en el que los pueblos intercambiarían sus culturas y elevarían sus condiciones: la uniformidad no es universalidad. Es una sinrazón que se nos quiere hacer creer el que la «comunidad» futbolística, como pantalla interpuesta, es uno de esos acontecimientos mundiales que guían la gran marcha hacia adelante de la historia humana” (1999: 25).

O, a un nivel mucho más terreno, y enunciado desde el punto de vista de la audiencia norteamericana, la queja que recoge Joan Chandler, que viene a decir que el fútbol es un ritual sólo para iniciados (1988: 137) y, por lo tanto, excluyente con los no aficionados.

De una manera o de otra, lo asombroso y el objeto de nuestro interés es que tantísimos millones de personas de diferentes culturas, razas, edades, creencias

religiosas, sean capaces de observar o de realizar una actividad con las mismas reglas, de manera que el resultado sea reconocible para todas ellas. Y hemos evitado, deliberadamente, la distinción de sexo puesto que, debido probablemente a razones sociológicas relacionadas con la época principal de difusión de este deporte, con la formación de la identidad masculina, etc., la mujer apenas ha comenzado a desarrollar su afición –el 25% de la audiencia actual del fútbol en Gran Bretaña- y, mucho menos, a practicarlo –a pesar de que, por ejemplo, en los Estados Unidos el porcentaje se eleve al 40%- (ver Giulianotti, 2000: 152-158)<sup>19</sup>.

Tal vez uno de los factores que hayan propiciado esta expansión imparable del fútbol continúe siendo la irreductibilidad de sus mandatarios a los cambios importantes en relación a sus normas, de manera que no se hace necesario actualizar a la población de sus practicantes, federativos y árbitros y que resulte inteligible para sus aficionados.

Las modificaciones a las normas comunes que entroncaban originariamente el fútbol con el rugby se produjeron en torno a 1860: no se podía mover la pelota con las manos, y los jugadores tenían que dirigir sus patadas al balón, no a los otros (Chandler, 1988: 132). Más arriba hemos nombrado la normalización de las reglas de la Football Association, en 1877. Hasta 1925 no se completa la siguiente modificación importante (Hughes, 1973: 11), sobre la regla del fuera de juego:

“Antes, para que un jugador no se encontrara en dicha situación, debía haber tres defensas entre un delantero y la línea de meta en el momento en que se jugaba el balón. El cambio se hacía inevitable para las instancias dirigentes del fútbol debido a que los defensas del

---

<sup>19</sup> De hecho, el primer partido de la WUSA (Women's United Soccer Association), la competición profesional femenina de Estados Unidos, fue presenciado por 34.148 espectadores (Erne, 2001; en FIFA Magazine).

Newcastle idearon la primera trampa de la historia sobre el fuera de juego.

Subían con enorme rapidez y dejaban a los delanteros en posición antirreglamentaria. Los árbitros no cesaban de pitar. Desde entonces, disminuyó el número de espectadores que acudían a presenciar los encuentros. La nueva regla, que tenía en cuenta sólo a dos jugadores "en el momento en que se jugaba el balón", tenía que conceder a los delanteros una mayor amplitud de juego. y resultó: a partir de 1925, el número de goles marcados aumentó de forma espectacular” (Gréhaigne, 2001: 43-4).

Otros deportes han tratado de actualizar sus reglas a las exigencias de una especie de público cada vez más imprescindible y esquivo: los telespectadores, el público de la televisión. A partir del arranque de la difusión por satélite, la visión del mismo evento deportivo era posible, salvando los detalles de compatibilidad de horario y pequeños retardos en la emisión, en tiempo real desde distintos continentes. El Telstar, que hacía posible la compartición de imágenes a los dos lados del Atlántico, comenzó a utilizarse comercialmente en 1962 (Whannel, 1992: 71). Ya colaboró en la difusión de los Juegos Olímpicos de Tokio de 1964, que se ofrecieron en directo para 39 países.

El Campeonato de Europa de Fútbol de 1996, en Inglaterra, fue emitido a 170 millones de espectadores simultáneos en cuarenta y tres países (Giulianotti, 2000: 88), mientras que los Campeonatos del Mundo de Francia, en el verano de 1998, registraron una audiencia acumulada de 3.700 millones de personas (FIFA.com). Además, las estrategias tanto de la UEFA (Unión Europea Asociaciones nacionales de Fútbol) como de la FIFA, apoyaban que se celebrasen los campeonatos simultáneamente en distintos países, más o menos vecinos, de manera que los Europeos del 2000 se celebraron en

Bélgica y Holanda y los del 2008 serán en los países nórdicos; y se buscaba abrir nuevos mercados como en los Mundiales del 2002, celebrados en Japón y Corea. Los propios dirigentes del fútbol (Giulianotti, 2000: 94-5) fomentan, en pro de sus intereses de expansión y consolidación, la relativización deportiva de las fronteras nacionales.

Este fenómeno futbolístico que puede ser visto por tantos telespectadores simultáneamente en todo el mundo, determina una institución auténticamente mundial (Brochand, 1999: 98), una suerte de *estadio global* que, pese a las presiones por parte de la televisión, apenas ha cedido a las sugerencias –o exigencias- de cambio. Es más, los dirigentes futbolísticos siempre se han manifestado orgullosos por la capacidad de este deporte para resistir a la *modernización*. Así se expresaba Guido Tognoni, Director de Comunicación y Relaciones Públicas de la FIFA en 1992, cuando comentaba que las únicas cesiones a la presión publicitaria las habían hecho con las camisetas de los jugadores:

“En la larga serie de contratos celebrados entre FIFA y la televisión, sólo se han incluido dos cláusulas que influyan sobre el discurrir del evento: debido a razones técnicas, la televisión requiere, entre partidos que no están teniendo lugar simultáneamente pero que se juegan el mismo día, un período de tres horas y media desde el primer saque inicial al siguiente para cuestiones de conmutación y, si se decidiese una nueva modalidad de juego, se consultaría primero al consorcio internacional [por la FIFA]<sup>20</sup>” (UER, 1992: 10).

El intento más serio para amoldar el deporte futbolístico a un determinado perfil de audiencia se produjo a partir de 1967, con la fundación de la National American

---

<sup>20</sup> “In the long set of contracts drawn up between FIFA and television, there are only two clauses included which touch upon the mode or course of the event: For technical reasons, television requires, between matches which are not taking place simultaneously but on the same day, a period of three and a half hours from one kick off to the next for switching purposes and, if a new playing mode were to be decided on, the international consortium would first take to be consulted” (traducción del doctorando).

Soccer League, en los Estados Unidos. La NASL (Chandler 1988: 149-51) preparó una puesta en escena *a la americana*: con *cheerleaders*, mascotas, espectáculo en el descanso, locutores en pista animando y explicando el partido. Hubo, también, cambios en las reglas: se impidieron los empates, que se solucionaban por medio de los *shoot-out*, en los que un jugador se enfrentaba en un uno contra uno al portero contrario desde la línea de treinta y cinco yardas y contaba con cinco segundos para batirle; en cinco rondas como las tandas de penaltis preceptivas en la FIFA. La NASL quebró en 1985.

Desde 1925 también se han producido cambios en las reglas oficiales del juego promovidos desde la FIFA. En su mayoría, para cortar el juego peligroso y para acrecentar de alguna manera el dinamismo o, de otra manera, destinados a impedir la pérdida de tiempo. Además, han funcionado determinadas novedades en las normas competitivas, como aumento del premio de puntuación para los equipos que ganan sus partidos: tres puntos, en lugar de dos como hasta entonces –oficialmente en 1995–; el empate sigue valiendo un punto.

Los noventa, en este sentido, han sido los años de mayores probaturas y cambios. Veámoslo en una breve cronología. 1991: expulsión al jugador de campo que dentenga con las manos un balón que va a gol; el portero no podrá volver a tomar el balón si ya lo ha dejado en el suelo; se penalizará la entrada por detrás si no hubiese posibilidad de llegar al balón. 1992: se podrán realizar saques de portería o de faltas desde cualquier lugar de la propia área de penalti; el portero no podrá atrapar con las manos un balón cedido por un compañero<sup>21</sup>. 1993: se define el área técnica y se autoriza a los entrenadores a dar instrucciones desde ella; se regula el cometido del

---

<sup>21</sup> Para recordar las causas de la oportuna reforma normativa en este punto, véase más adelante lo relativo al partido Español-Barcelona de 1990.

cuarto árbitro. 1994: si el jugador que entra por detrás a un atacante con oportunidad clara de gol, sin posibilidad de llegar al balón, fuese el último defensor de su equipo, será expulsado; se autorizan dos cambios, más el del portero en caso de lesión o de expulsión. 1995: podrán efectuarse tres cambios, incluido el del portero; en posición de fuera de juego, se penalizará sólo al jugador activo; se codifica una línea para delimitar la distancia a la esquina en los saques desde esta posición. 1996: extensión de la ley de la ventaja de manera que, si no se consuma la ventaja para el equipo en posesión del balón, se sanciona la falta previamente cometida; se denomina a los jueces de línea „árbitros asistentes’. 1997: obligación de abandonar el campo para los jugadores que estén sangrando, se les podrá relevar transitoriamente; se fija en cinco o seis segundos el tiempo máximo de posesión del balón para los porteros en su área; ya no se le prohíbe al portero mover los pies antes del lanzamiento de penalti; se abre la posibilidad de marcar gol directamente de saque de centro o de meta. 1998: se sancionarán con tarjeta roja las infracciones que puedan poner en peligro la seguridad del adversario. (para este párrafo, así como para otros comentarios de reglamento, ver García de Lomana, 1995: 47-9; y después, ver FIFA.com).

Además, y con gran controversia, se probaron otros dispositivos de regulación para tratar de aumentar la competitividad y el ajuste temporal y financiero con las televisiones. Un plan se puso en marcha para tratar de añadir tiempos muertos de dos minutos a los partidos de fútbol, concretamente uno para cada equipo a lo largo de cada mitad del partido. Con ligeras variantes, se estuvo probando en la liga paulista –de Sao Paulo-, en Brasil, con idea de incluir la modificación en la Eurocopa de 1996. Nunca se completó esta intención.

Otra sí se llevó a cabo, y estuvo vigente durante una década: la del *gol de oro*<sup>22</sup>. En lugar de disputar dos tiempos de quince minutos cada uno que constituían la prórroga cuando las circunstancias de la competición determinaban que un partido debía concluir sin empate, el equipo que marcara un gol primero quedaba proclamado vencedor y el partido finalizaba en ese momento.

Además, la FIFA creó unos grupos de trabajo para el estudio de, entre otras posibles nuevas normas, las que regulasen las expulsiones temporales –tradicionales en balonmano, y asumidas durante esta década también en el rugby-, reducción a diez del número de jugadores de cada equipo –le hubiese agradado a D: Helenio Herrera, que impulsó el *catenaccio* en el Barça de los '60 (ver, por ejemplo, Giulianotti, 2000: 131-2)-, o utilización del vídeo para ayudar al árbitro en las decisiones difíciles o dudosas<sup>23</sup> –habitual en el *football* y promovido también en el rugby de la década-, aspecto legal que, como podría interferir directamente en la puesta en pantalla de un partido, veremos más abajo con detenimiento. Ninguna de estas modificaciones en embrión fue utilizada tampoco en la década que nos interesa.

### II.1.2. Fútbol, ¿deporte?

La pregunta que cabe hacerse en esta sección sería relativa a la naturaleza de la cosa que estamos observando desde tan lejos: ¿deporte, espectáculo, negocio?

---

<sup>22</sup> Ver más acerca del gol de oro en pág 74.

<sup>23</sup> Apadrinado entre otros por el popular periodista Pepe Navarro, se disputó un partido para inaugurar el Coliseo Alfonso Pérez, de Getafe, entre el Real Madrid y el Barcelona. El diario Marca titulaba así en portada su edición del 1 de junio de 2000: “Hoy nace el árbitro robot”, y subtitulaba: “El experimento que cambiará el fútbol”...



Desde luego, hemos topado con una cuestión extensamente debatida. Asumimos que el deporte proviene del juego el cual es, desde luego, muy anterior a aquél, como demostró suficientemente Huizinga (1996) Puede ayudarnos, inicialmente, un resumen de las características del juego encontrado en Dayan y Katz (1995) y referido a la obra del ya citado Johan Huizinga y de R. Callois (1961), según el cual el juego es una actividad: “(1) en la que se entra voluntariamente (...), (2) situada “fuera” de la vida ordinaria y emparejada con la conciencia de su “irrealidad”, (3) intensamente absorbente para los participantes, (4) circunscrita en el tiempo y el espacio, (5) regida por normas, (6) de resultado incierto y (7) promotora de la formación de agrupamientos sociales” (Dayan y Katz, 1995: 186). Debemos añadir, para resultar leales a las ideas de partida<sup>24</sup>, (8) “fuera de la esfera de la utilidad o la necesidad materiales” (Huizinga, 1996: 157).

Podríamos discutir las características (2) y (8), aparentemente alejadas de la supuesta inclusión del fútbol de la década de los noventa como un juego, y poder beneficiarnos, de este modo, del resto de razonamientos y postulados a partir de ese esfuerzo definitorio. Podríamos también incluir argumentos formales –la pista la da el propio Huizinga (1996: 179-184), equiparando la actividad filosófica de los sofistas con un juego juvenil profesional-, o de categorización –extrayendo, por ejemplo, las emociones puramente lúdicas experimentadas por los jugadores profesionales en el campo de juego de sus preocupaciones *laborales*-, pero no nos resulta necesario porque contamos con definiciones más *utilitarias* para nuestro análisis, que debe voluntariamente eludir las preguntas más profundas de la filosofía deportiva.

---

<sup>24</sup> La obra original, de Huizinga, su primera edición, corresponde a 1950: *Homo ludens: a Study of the Play Element in Culture*; Roy, Nueva York.

Por ejemplo, según Antonio Alcoba (1987: 147), deporte sería: “la actividad física, individual o colectiva, practicada en forma competitiva”. O, como Parlebas, “el deporte es el conjunto finito y enumerable de las situaciones motrices, codificadas en forma de competición e institucionalizadas” (2003: 74). Y ya, según el DLE (XXI ed., 682): “(2) actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”. Conquet y Devaluez (citados en Gréhaigne, 2001: 20), proponen tres categorías para los juegos de equipo: “los juegos de combate colectivo (rugby, etc.), los juegos de devolución (voleibol) y los llamados de desmarque (baloncesto, fútbol, etc.)”. Así pues, podremos nombrar al fútbol como juego deportivo o deporte con total libertad, y preguntarnos a partir de aquí por factores más específicos a nuestro interés.

De las características enumeradas más arriba vamos a detenernos en las números (2) y (3). Cuando diserta acerca del juego en sus formas simples y primitivas, Huizinga (1996: 27) afirma que el niño, cuando juega, se pone tan fuera de sí que cree que es de verdad su papel. Se transforma en su rol, ausente de su ser cotidiano. Es evidente que se trata de una transformación enteramente trasladable al jugador de fútbol y, continuando más allá, al espectador aficionado. El que contempla también siente la experiencia de participar enteramente en el evento, de estar ligado a su desarrollo y a su desenlace. De impulsar con su aliento a su equipo y de influir al contrario y los colegiados (Nevill et al., 2003: 830). De encontrarse, desde luego, en un espacio y tiempo privilegiados, lejos de su rutina, de sus habituales preocupaciones, de su propio yo, en suma. En palabras de Benjamin Rader, se experimenta la magia de la unión en el estadio entre jugadores y público: “a community of shared experience” (1984: 10-11).

Es, por lo tanto, una vivencia del patetismo, en el más puro sentido *eisensteiniano*: “El patetismo muestra su efecto cuando el espectador es impelido a saltar de su asiento si está sentado, a dejarse caer si está de pie, a aplaudir, a gritar. Cuando sus ojos brillan de entusiasmo antes de llenarse de lágrimas de placer... En una palabra, cuando el espectador se ve obligado a “salir de sí mismo”” (Eisenstein, 1989: 221). Esta descripción, relativa a las artes o a actividades más *elevadas*, la concreta Giulianotti, referida explícitamente al fútbol: “The hope of experiencing these ecstatic moments is what keeps people going to matches, to participate on the pitch or in the stands<sup>25</sup>” (2000: 173).

No cuestionamos la razón por la cual alguien quisiera salir de su existencia diaria, pero encontramos que esta comunión extática en el interior objetivo de un partido de fútbol precisa por definición de una cierta *relación espectacular*, en el sentido que adquiere la expresión en la obra de Jesús González Requena (1989: 56): “la *interacción* que surge de la puesta en relación de un *espectador* y de una *exhibición* que se ofrece” (las cursivas son del original).

Es cierto que el efecto extremo, patético, podría conseguirse de algún modo extra-espectacular -por ejemplo, de un mero acto de comunicación entre dos amigos del resultado de una confrontación muy esperada-, aunque necesitaría de una implicación extraordinaria en lo relativo a predisposición. El fútbol constituido en espectáculo persigue deliberadamente ese objetivo de despegar a su público de sí mismo. “El fútbol (...) facilita la evasión, el olvido de cuanto nos aflige en nuestro mundo cotidiano, para

---

<sup>25</sup> La esperanza de experimentar esos momentos de éxtasis es lo que hace que la gente acuda a los estadios, para participar en las gradas o la cancha (trad. del doctorando).

trasladarnos a los maravillas mágicas de la ilusión brotadas de la destreza sucesiva y simultánea de los jugadores sobre el césped” (Herrera Figueroa, 1974: 199).

La reflexión de Boulogne (1993: 48) sitúa el problema inherente a unos tiempos de tanta competencia: ”El fútbol está actualmente enfrentado a resolver la relación entre la naturaleza profunda del deporte, basada en la eficacia y el resultado, y la demanda del público de un espectáculo magnífico”. Y luego enumera los factores del espectáculo en el fútbol. En breve, para el autor son cinco: (1) (lo relativo al físico) intensidad en el juego, esfuerzo sin reservas; (2) (lo relativo a la habilidad técnico-táctica) calidad con y sin balón; (3) (lo que prime la originalidad) audacia en la toma de riesgos; (4) bellos gestos y nobles actitudes (lo relativo al juego limpio) y (5) más tiros a puerta y más goles (lo relativo a la tensión y a la emoción del resultado) (1993: 49-50).

A partir de las palabras de Boulogne, existe todo un aspecto que ha sido elidido deliberadamente: todo deporte, como competición, inmediatamente tiene la función de designar un ganador. Es cierto que, ideológicamente, la sociedad liberal aquí se representa y se da un respiro. De hecho, al contrario que en los negocios, por ejemplo, el bando derrotado queda emplazado a una próxima ocasión, donde tendrá otra oportunidad de predominar (Dayan y Katz, 1995: 40, y Nys, 1999: 69), y el reinado del vencedor será transitorio y estará convenientemente invitado a revisarse o actualizarse, con muy pocas –o ninguna- posibilidades de perpetuidad. La única es la memoria, la fama. Ganar, según Huizinga (1996: 68)

“quiere decir: mostrarse, en el desenlace de un juego, superior a otro. Pero la validez de esta superioridad propende a convertirse en superioridad en general. Y, con esto, vemos que se ha ganado algo más que el juego mismo. Se ha ganado prestigio, honor, y estos prestigio y

honor benefician a todo el grupo a que pertenece el ganador. Aquí reside otra propiedad importante del juego: el éxito logrado en el juego se puede transmitir, en alto grado, del individuo al grupo”.

Otra vez el concepto de compartir que comentaba Rader.

En este punto queda patente, desde luego, nuestra decidida postura de adoptar los puntos de vista de la antropología o del psicoanálisis sólo superficialmente pues, como ya queda dicho, el enfoque de esta investigación no permitiría mayor profundidad de aplicación.

Entonces encontramos, al menos, una doble corriente de transferencia de *energía social* en torno al victorioso –sea individual, sea de un equipo- y al grupo del que forma –o quisiera formar- parte. La primera, que acabamos de ver, funciona del vencedor hacia el grupo, trasladando una carga emotiva benéfica-honorífica. La complementaria actúa en sentido inverso, y convierte al benefactor en figura venerada, totémica. Según la interpretación del profesor José Antonio Jáuregui, los futbolistas –o los equipos- pueden ser figuras totémicas (1977: 243) en un modelo de sociedad tribal, donde “todo hombre es un animal tribal y la especie humana es una sociedad dividida en tribus que compiten, rivalizan y, a veces, luchan entre sí” (1977: 33).

En este esquema, el individuo se siente como miembro de la tribu en función de una suerte de fuerza cohesiva: una especie de identificación tribal, escalable según el principio segmentario de Evans-Pritchard (citado en Jáuregui, 1997: 60); es decir: los fervorosos seguidores del Atlético de Madrid y los del Real Madrid, adversarios en este escalón tribal, son partidarios todos ellos de la selección española contra la de Portugal, llegado el caso. Se trata de uno más de los mecanismos posibles de identidad social,

observado de hecho en distintas latitudes y modalidades deportivas: “sport strokes the fierce fires of tribalism” (Rader, 1984: 13).

Para el sector de público afectado principalmente con esta motivación *deportiva*, no tiene una importancia primordial el desglose de factores espectaculares de Boulogne, visto más arriba. ¿Debiéramos enunciar que, en realidad, el fútbol no le importa?<sup>26</sup> A este tipo de espectador –no es de nuestra incumbencia tampoco enunciar si es una actitud nueva en el mundo–, sólo le importa una cosa: que su equipo gane o, de otra forma, la relación del público con el deporte se basa en la posibilidad de tomar partido (Novell-Smith, 1981: 159). Todas las características de juego vistas serán maleables; al comportamiento noble se apelará únicamente cuando convenga; a la normativa que establece el marco del reglamento cuando sirva para descalificar al contrario; la picardía será virtud en el propio y vicio en el ajeno; sólo son reales el estado patético, el chivo expiatorio-árbitro y la angustiosa necesidad de victoria. A estos espectadores, que acuden al estadio en masa como una parte de su ritual de socialización les denominaremos, a partir de ahora, *forofos*. Sector necesario, por otra parte, ya que “sin el estímulo de los cantos, de las bandas de música y de los gritos, la mayoría de los partidos de fútbol (se refiere al football americano) universitarios serían probablemente acontecimientos poco excitantes. El incentivo vigoroso afecta no solo a los espectadores, sino también a los jugadores, y los lleva a sobrehumanas hazañas de atrevimiento, velocidad y fuerza” (Selden, 1972: 26).

En el centro del discurso del deporte esta, según Margaret Morse (1983: 44), una *imagen* de fascinación, la perfecta máquina de un cuerpo en movimiento coreografiado

---

<sup>26</sup> En España, la final del mundial de 2002 tuvo aproximadamente la mitad de audiencia que la prórroga del España-Irlanda, de cuartos de final: 6.774.000 y 12.184.000, respectivamente (revista RFEF, nº 46, noviembre de 2002: 10)

con otros como una visión de gracia y poder: “Now, there’s an athlete<sup>27</sup>!”. Esta apreciación requiere la presencia de un público para “agolparse delante de las taquillas” y aplaudir “cada tanto marcado” (Callois, 1961: 74, citado en Dayan y Katz, 1995: 35); y también define un espectáculo que progresa según unas normas dramáticas. Se presente como se presente, competición o acción, lo que se ofrece es un drama (cfr. con Huizinga, 1996: 28). Por cualquier razón por la que el público acudió un día a ver fútbol, fuese por admirar francamente la proeza deportiva, o por construcción de su identidad grupal, o por puro espectáculo de intriga dramática, apareció quien quiso, sabía y pudo comerciar con ello. Se organizaron equipos estables en competiciones *oficiales* y, a partir de comenzar a cobrar entradas al campo, los jugadores pasaron también a ser trabajadores del balón<sup>28</sup>. En España, a pesar de haberse admitido tácitamente lo que se denominaba el amateurismo “marrón”, se regularizaron los jugadores profesionales a partir de junio de 1924 (Martialay, 1995: 40).

En la época que nos interesa, la del comienzo de la globalización, el mercado del fútbol contenía más potencial que negocio efectivo: ya se ha dicho anteriormente que 3.700 millones de personas, en audiencia acumulada, conectaron con algún partido del Mundial de Francia de 1998; esto supone un atractivo inmenso para los patrocinadores y anunciantes, sin duda. Además, durante la segunda mitad de la década de los ’90 se contabilizaron 162 millones de practicantes de fútbol en todo el mundo, de los cuales unos 43 mil son profesionales (Nys, 1999: 70-1). Sin embargo, y en el mismo ejemplo y mismas fechas, el valor total del fútbol profesional en Francia estaba estimado en 125.000 millones de pesetas<sup>29</sup>, es decir, una valoración correspondiente a una pequeña o

---

<sup>27</sup> “¡Este es un atleta de verdad!” (T. del d.)

<sup>28</sup> Para ver la transición al profesionalismo, ver Giulianotti, 2000; en España, ver Martialay, 1995.

<sup>29</sup> El mismo autor nos da la clave para interpretar esta cifra: es la de volumen de negocio de *Adidas*, sólo con el fútbol; o lo que se gastó *Coca-cola* comprando *Orangina*.

mediana empresa en lo global (Brochand, 1999: 97). El club más rico del mundo entonces, el Manchester United, valía 22.500 millones de pesetas. Las compras de todos los clubes ingleses durante el verano de 1997 costaron 15.000 millones de pesetas; durante la temporada 97-98 jugaron allí 133 extranjeros. 170 lo hicieron en España, y la cifra oficial del traspaso de Ronaldo al Barça fue de 2.500 millones de pesetas. Por 3.000 se realizó el fichaje, poco después, de Alan Shearer desde el Blackburn al Newcastle. El Borussia Dortmund ganó 4.350 millones con la comercialización de productos con su marca en una sola temporada (para estas cifras y otros ejemplos, ver Brohm, 1999: 81-88).

El poder de los patrocinadores sobre aspectos determinantes para los clubes y, por lo tanto, para el juego en último extremo es tal, que Giulianotti (2000: 90) sugiere que el caso de Ronaldo en la final del mundial de fútbol de Francia '98 donde, como es sabido, el jugador fue alineado de principio habiendo sufrido un problema de salud que lo desaconsejaba, fue debido al contrato que tenía firmado con su patrocinador, *Nike*, que le obligaba a jugar todos los partidos desde el pitido inicial. Ese contrato determinaba absolutamente la vida deportiva de la celebridad brasileña: al F.C. Barcelona, donde había estado jugando, le patrocinaba otra empresa de ropa deportiva, *Kappa*. Esto aceleró la salida de Ronaldo de su equipo, y parecía que hacia el club italiano del Lazio, comprometido con *Umbro*, de manera que podían encontrarse, de nuevo, incompatibilidades. Finalmente, fichó para prestar sus servicios en la Inter de Milán, club que a su vez firmó con *Nike*. En diez días, se vendieron treinta y cinco mil camisetas (Giulianotti 2000: 89).



A algunos estudiosos de la sociología o la antropología del deporte les extraña sobremanera que el *mercado de fichajes* de los jugadores no esté regulado, por ejemplo, al estilo del deporte profesional norteamericano (Chandler, 88: 137; Giulianotti, 2000: 95-6), donde todas las temporadas se establece una lista de reclutamiento de nuevos jugadores o los que hayan quedado libres de ataduras contractuales, a partir de la cual se *asigna* el más cotizado al club que hubiese quedado peor clasificado; el segundo jugador, al penúltimo equipo, etc., lo que ellos llaman *inverse draft*. La idea principal es tratar de mantener igualado el potencial de los equipos, a fin de procurar mayor interés a la competición, incluyendo como valor en el interior del espectáculo la variedad de la alternancia. La procedencia de la mayoría de los jugadores es el deporte universitario, con gran arraigo en los Estados Unidos de Norteamérica.

En Europa, al contrario, no se trata de mantener la igualdad, sino de la hegemonía de los grandes clubes. Cuanto más dinero y competiciones se gana, mayor posibilidad de incorporar a los mejores jugadores. De manera que, cada temporada, se aumenta la fractura económica entre los poderosos y los débiles. Si uno de los equipos menores despuntase, se podría *comprar* a sus mejores jugadores y el orden tradicional se restablecería. Los clubes mantienen *canteras*, un sistema de equipos de ligas de niños y jóvenes a los que se da formación a cambio de derechos de fichaje y traspaso.

Durante los años noventa se produjo el *caso Bosman*. En pocas palabras, se aplicaban los derechos de todos los trabajadores de la Unión Europea sobre libre circulación a los jugadores de fútbol. Hasta entonces todas las ligas mantenían, más o menos oficialmente, una especie de proteccionismo con las alineaciones de extranjeros, debida al interés de las Federaciones nacionales de poder obtener el máximo de

jugadores para sus selecciones, contrario a la intención de la mayoría de los clubes: alinear los mejores para ganar sus competiciones, proveniesen de casa o de fuera. Según Giulianotti (2000: 122), a partir de fallarse el caso, en 1995, se detectaron tres impactos principales: (1) La movilidad de los jugadores se incrementó, en la escala europea, notablemente. (2) El equilibrio de fuerzas entre clubes se volcó a favor de los más poderosos económicamente. (3) Subieron las ganancias de los mejores jugadores. Tuvo lugar, al mismo tiempo, un efecto perverso para los jugadores nacionales en formación. Por ejemplo, el Deportivo de la Coruña alineó, en ocasiones, durante la temporada 1999-2000, dos jugadores nacidos en España –de hecho, el día de su victoria en la liga, el 19 de mayo de 2000, comenzaron cuatro; eso sí, uno era gallego-: el resto eran *comunitarios* –en ocasiones, se trataba de ciudadanos sudamericanos con pasaportes italianos o de otros países de la comunidad europea- o extranjeros. El sistema de ojeadores e intermediarios prosiguió su auge en detrimento de las canteras locales.

Para concluir esta breve reseña de los aspectos económicos, citaremos a Nys (1999: 69):

“Analizando sus intereses económicos internacionales, un acercamiento macroeconómico permite considerar al fútbol, y más concretamente a la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA), como una multinacional con intereses planetarios, mientras que un análisis microeconómico, a escala de un club, conduce a constatar que éste tiene una necesidad cada vez mayor de adoptar una estrategia de desarrollo internacional”.

### *II.1.3. Singularidad del fútbol entre los deportes.*

En esta sección trataremos de distinguir al fútbol del resto de los deportes, remarcando su singularidad y utilizando los recursos que permitan situar inmediatamente nuestras conclusiones en disposición del análisis que en el fondo nos interesa. Por esta razón, los criterios que utilicemos para clasificar u organizar tendrán siempre el sello categórico de los elementos narrativos, aunque la literatura o la investigación específicas nos inviten a tomar sus puntos de vista bien contrastados. Para comenzar, propondremos una primera definición utilitaria y daremos un vistazo previo a algunas propuestas clásicas.

“El fútbol es un deporte colectivo que opone dos equipos de once jugadores en un espacio claramente definido, en una lucha incesante por la conquista del balón, con el objetivo de introducirlo el mayor número de veces en la portería adversaria (marcar gol) y evitar que éste entre en la suya propia (evitar el gol)” (Castelo, 1999: 31), a lo largo del tiempo reglamentado. La finalidad del juego es la victoria. Un gol se produce cuando, estando el balón en juego, la totalidad de su esfera sobrepasa la línea de meta, entre los postes de la portería de uno de los equipos.

Centrándonos en el desarrollo de la actividad en sí, se reconocerán especificadas las alusiones a espacio, tiempo, personajes y acción, suficientemente sencillas; en todo caso, se hace imprescindible añadir lo que ha habido que inventar especialmente para poder practicarla: un objeto móvil, el *football*, propiamente dicho, el balón: esférico, y un lugar espacial concreto: las porterías, de 7,32 metros de ancho por 2,44 de alto.

Puede observarse que hemos tratado de evitar cualquier relación con la organización para disputar un campeonato, que por sí misma conllevaría sus propias

diferencias con respecto al resto de deportes. Tampoco se ha nombrado el reglamento, que iremos incluyendo poco a poco.

Con esta sencilla definición descriptiva y no formal, ya podemos enfrentarnos a alguna tipología primaria. Por ejemplo, Alcoba (1987: 131), utilizándola para mostrar la complejidad del mundo del deporte, nos da una clasificación de los deportes olímpicos, entre los que se encuentra el fútbol; los criterios son pocos sistemáticos, a veces acumulativos: según participación, según ambiente o elementos para practicarlos (naturales, que precisen elementos, según los elementos, según se miden o puntúan), al aire libre...

Por su parte, Pierre Parlebas (2003<sup>30</sup>: 90) subraya que el principal problema para establecer una correcta tipología de los deportes es de la elección de criterios. Y nos indica los que él denomina criterios clásicos: cualidades y aptitudes para practicarlos (fuerza, destreza); material que se utiliza o instrumentos (balón, raqueta); número de participantes (colectivo); otros criterios: motivaciones, valor espectacular, complejidad gestual, posibilidad de alimentarse durante el ejercicio...

Aún no estamos suficientemente pertrechados para afrontar una clasificación como la de Franks y Mc Garry (2002: 368), que considera los deportes que dependen del tanteo –como el tenis, el voleibol, el squash- y los que dependen del tiempo –fútbol, rugby, hockey-. Para este autor, los primeros están caracterizados por ser una secuencia estructurada de eventos discretos, donde el evento actual necesariamente desemboca en el siguiente y los segundos, al contrario, son normalmente interactivos y tienden a

---

<sup>30</sup> La primera edición es del año 1986, editada por Presses Universitaires de París. La que se cita es una edición revisada.

contener una cadena de eventos discretos, los cuales, mientras se relacionan implícitamente con los antecedentes, pueden ser considerados como contingentes primarios de una estructura temporal<sup>31</sup>. Para poder abordar esta dicotomía deportiva necesitamos una perspectiva formal rigurosa que emprendemos más abajo. De hecho, la idea que soporta, traspasada después a la observación de partidos televisados, es central para esta investigación.

Ni hemos querido entrar profundamente en estas tipologías, ni tratar de agotarlas, por supuesto. Como el mismo Parlebas nos indica, Michel Bouet, en *Signification du sport*<sup>32</sup>, “dedica nada menos que 171 páginas al censo de las clasificaciones más importantes y a la identificación de las grandes especialidades deportivas” (Parlebas, 2003: 90). Nuestra óptica, haciendo caso de esta sensata advertencia, consistirá más bien en fijar los criterios que nos interesen y aplicarlos al fútbol, describiéndolo en una primera etapa de forma general, oponiéndole cuando sea preciso ejemplos de otros deportes. Más adelante desentrañaremos específicamente las características que más determinen el desarrollo de nuestra reflexión.

Espacialmente, y de general a particular, la primera gran división que podemos establecer para caracterizar deportes es la del medio en el que se practica: el fútbol no es *puramente* aéreo como podría ser el paracaidismo de competición; no es acuático, como la natación; no es mixto, como el salto de trampolín; no es sobre hielo o nieve. El medio es el terrestre<sup>33</sup>. “Todo el deporte se apoya sobre una definición de espacio (...). Cualquier prueba deportiva evoluciona en el interior de un campo cerrado donde todas

---

<sup>31</sup> La traducción libre es del doctorando.

<sup>32</sup> París, Ed. Universitaires, 1968.

<sup>33</sup> Aunque hay límites que funcionan *en el aire*: por ejemplo un saque de esquina que rebase la línea de meta debido al efecto que se le ha dado a la pelota. En realidad, el terreno donde el balón es *jugable* es un prisma rectangular, con base en el césped del terreno de juego y abierto por la tapa de arriba.

las acciones son canalizadas en el interior de las fronteras que el espacio encierra en sí mismo, y más allá de éste, el juego no tiene sentido” (Parlebas, citado en Castelo, 1999: 46).

Se practica sobre una superficie plana rectangular no itinerante: en el interior de coliseos estables destinados a fines deportivos, habitualmente al aire libre y sobre césped natural (en lo referido a las grandes competiciones europeas y sudamericanas). Hasta aquí, la descripción también sería válida para el hockey sobre hierba, el *football*<sup>34</sup>, el rugby, el fútbol australiano, etc. La escala es idéntica en cualquier latitud, las dimensiones son notables, estipuladas en el reglamento de la FIFA<sup>35</sup> -regla uno- y marcadas, de manera que la misma acción puede poseer diferente valor en una zona u otra del campo. Se permiten, en cualquier caso, acciones en cualquier lugar del terreno de juego y con libre orientación (en tenis o balonvolea la orientación de las acciones es obligatoria).

Temporalmente, cada partido se desarrolla a lo largo de dos tiempos continuos de cuarenta y cinco minutos –según dicta la regla siete de la normativa FIFA-, actualizables a la larga según el criterio del árbitro y de las incidencias acaecidas, de manera que la duración total es, *a priori*, indeterminada con exactitud: aproximada y con un mínimo garantizado. El tiempo de juego efectivo, es decir, durante el cual el balón permanece en movimiento reglamentario, suele considerarse –durante la época

---

<sup>34</sup> Nos referimos al habitualmente traducido como *fútbol americano* y, a veces erróneamente, como *rugby* (Alcoba, 1987: 137-8). Utilizaremos, por comodidad, la denominación original.

<sup>35</sup> Las reglas de la FIFA están concebidas para un partido: con idea de poder jugar en cualquier sitio del mundo. Las competiciones o Federaciones, después, tienen un restringido ámbito para modificar.

que nos ocupa- entre el 55 y el 60% del reglamentado, es decir, entre 50 y 60 minutos (Gréhaigne, 2001<sup>36</sup>: 139; Gómez Perlado, 1993: 52)

Los encuentros suelen tener lugar en el ámbito de una competición, con un calendario particular, y que puede definir a su vez sistemas concretos de resolución de empates. Durante el lapso que abarcamos, se han utilizado dos métodos de desempate, principalmente. Una prórroga de treinta minutos, dividida en dos mitades, mas una tanda de cinco penaltis para cada equipo en caso de empate persistente, y lanzamientos de penalti por pares, esperando que alguno falle, si aún continuasen empatados. La otra estrategia competitiva anti-empates, utilizada es el llamado *gol de oro*: el primer equipo que consiga un gol en el tiempo extra de desempate<sup>37</sup> –el mismo que la antigua prórroga, y con igual distribución- queda como ganador y se da por terminado el partido. En caso de empate, se aplica el desempate por tandas de penaltis –o *shoot-out*.

La distribución del tiempo de juego no es por turnos entre los equipos, no hay límites temporales para la posesión del balón antes de intentar un lanzamiento a puerta; de manera que cabría la posibilidad –por otro lado, del todo improbable- de que uno de los contendientes tuviese en su poder la pelota durante toda la duración del partido, salvo el momento de la puesta en juego del balón de una de las dos mitades. En esa descabellada y absurda suposición –extensible, con las mismas reservas, como posibilidad teórica al rugby y al hockey sobre hierba-, además, tanta superioridad daría lugar, naturalmente, a un número elevado de goles, con lo que el equipo dominado efectuaría a menudo saques de centro, protegido –según el reglamento, regla ocho- con la distancia suficiente como para tocar un par de veces el balón en cada ocasión.

---

<sup>36</sup> La primera edición es de 1992, Éditions Actio.

<sup>37</sup> Las eurocopas de 1996 y de 2000 se resolvieron con sendos goles de oro, marcados por Bierhoff, para Alemania, y por Trezeguet, para Francia, respectivamente.

Se trata de un juego colectivo, disputado como hemos dicho más arriba por once jugadores –como recogen las reglas tres y cuatro de la FIFA- en cada equipo, los mismos que utiliza el hockey sobre hierba o el *football* americano en cada turno. En fútbol no hay posibilidad de cambios constantes, como en balonmano, baloncesto, *football*, etc. El terreno de juego lo ocupan los jugadores y el árbitro, ayudado por dos jueces de banda y el, así llamado, *cuarto árbitro*, que gestiona cambios y tiempo de juego, entre otros detalles. El árbitro principal dirige el juego, de manera que se ajuste a las normas, e interpreta el reglamento cuando sea necesario.

A los entrenadores no les han permitido oficialmente supervisar el juego desde las bandas (Chandler 1988: 138) hasta 1993, cuando se acondicionó la llamada *área técnica* –ver II.1.1., pág.57-. No existen tiempos muertos y, con la extensión del campo, les resulta bien difícil hacerse entender en acciones puntuales. En el descanso pueden recomponer el equipo, así como utilizando los cambios tácticos, prohibidos expresamente, por otra parte, hasta los años setenta.

Otro factor capital es la ausencia de jugadores especialistas en la medida de otros deportes de equipo. El caso del portero sí es notable, pero en el resto de puestos, *casi* todos los jugadores de campo deberán, con los sistemas de juego en vigor, atacar igual que defender, y realizar el mismo tipo de actividades en una zona u otra del campo. Si se penetra suficientemente en el conocimiento del fútbol, en realidad sí encontramos misiones bien diferentes, pero que no suponen distintos desempeños físicos ni necesariamente constituciones o capacidades diferentes. Sí es bueno que un defensa central sea alto y fuerte, pero Carles Puyol no lo es (según la página *web* del F.C.



Barcelona medía 1,78 m. y pesaba 78 kg., al comienzo de la temporada 2004-5), y ha representado a la selección española en este puesto. Un *pilier*, en rugby –*prop*, en inglés-, o un *tight end* en *football* no pueden ser pequeños y ligeros si compiten a determinado nivel, ya que el componente físico sí resulta determinante en estas modalidades de contacto. Los saltadores de touche en el rugby de primer nivel deben medir dos metros o más, al igual que los pivots en baloncesto si quieren intervenir en el juego, pero ningún defensor enorme impidió que Carlos Santillana marcara un buen número de goles de cabeza con su estatura (1,78 también, según sportec.es), adelantándose o ganando en el salto a jugadores bastante más altos que él. En muchos deportes de equipo el ritmo y nivel de desempeño físico que se impongan en el campo son determinantes, en fútbol tan sólo es otro factor más.

No hay objetivos reglamentarios parciales, como en otros deportes: en *football*, conseguir diez yardas en cuatro intentos en un tiempo determinado; en baloncesto, lanzar a canasta antes de 24 segundos; en golf, conseguir embocar cada hoyo; en concurso de salto de longitud, rebasar tal distancia para pasar a los intentos de mejora; mangas en vela o motocross; etc. Esto produce estupor a los espectadores no avisados, o acostumbrados a otros deportes: “[analyzing soccer players performance by filming the match] ...it’s not as easy [than in football] because there’s so much continuous play in soccer<sup>38</sup>” (entrevista a Dan Villanueva, presidente de Los Ángeles Aztecs, en Ryan y Schlatter 1981: 187). La continuidad del juego es reglamentaria, es decir, se sigue el juego siempre que no lo pare el árbitro, se produzca un gol o el balón salga del terreno de juego. De hecho, “la lógica del factor reglamentario supone variabilidad y constante modificación de la situación de juego” (Castelo, 1999: 45).

---

<sup>38</sup> [Analizar el rendimiento de los jugadores de fútbol filmando el partido] ...no es tan sencillo [como en *football*] porque hay demasiada continuidad en el juego del fútbol” (traducción, no literal, del doctorando)

No hay ninguna regla en fútbol que asegure dónde debe ir el balón (Chandler, 1988: 141) cuando comienza a moverse. Al ser abierta la elección del plan de juego, también es posible que éste contradiga el aserto expuesto más arriba acerca de los posibles objetivos intermedios, y que un equipo determinado se dedique simplemente a lanzar balones hacia delante con idea de lograr una falta al borde del área o un saque de esquina, y que haya trabajado tácticamente de manera especial estos dos conceptos. Este tipo de especulación estratégica *aproximativa* también se utiliza, a menudo, en hockey sobre hierba con los *penalti-córner* o en rugby con los golpes de castigo cerca de la línea de 22 adversaria.

En cuanto a la acción futbolística, resulta evidente que para conseguir goles –la regla diez de la FIFA define lo que hay que saber sobre ellos- hay que tener el balón, de manera que éste cambia de bando en la medida en que los dos equipos luchan por su posesión. Además, la iniciativa suele corresponder a quien juega la pelota, que se convierte en el equipo atacante por definición. El *diseño estratégico del fútbol*, en términos sencillos, podría enunciarse así: luchar por la posesión del balón-hacerlo llegar hasta la otra portería-introducirlo en la red del contrario, y puesta en marcha otra vez del dispositivo<sup>39</sup>, enmarcado en una *relación de oposición* (cfr. con Deleplace, 1979, citado en Gréhaigne, 2001: 22).

La dinámica del juego, por lo tanto, indica que el estado normal debería ser activo, pero cambia al de balón parado cuando éste salga del terreno de juego, se consiga un gol o el árbitro indique alguna infracción del reglamento. Tras cualquier

---

<sup>39</sup> En ciertos deportes o competiciones colectivas con balón, después de conseguir un tanto el equipo que pone el balón en juego es el mismo que ha marcado, para mitigar superioridades radicales que impidan a uno de los contendientes volver a tener el balón en su poder: en *football* o en *rugby a siete*, por ejemplo.

interrupción, el equipo sancionado debe permitir al otro poner el balón en juego. Las situaciones críticas de juego, las que obligan a reformar el estado de las cosas, están consideradas en las reglas nueve, que define cuándo el balón está dentro o fuera del juego; diez, ya enunciada; once, que regulariza las posiciones de fuera de juego; y doce, sobre el juego prohibido y la conducta antideportiva.

Las interrupciones dan lugar a las distintas situaciones de balón parado, que son: el tiro libre –regla trece-; el penalti –regla catorce-; el saque de banda –quince-; el saque de portería –dieciséis-; y el saque de esquina –diecisiete-. También puede detenerse debido a algún acontecimiento que obligue a ello: lesión grave de algún jugador, objetos o sujetos en el terreno de juego, etc. En estos casos, el árbitro ordena un bote neutral para que un jugador de cada equipo dispute la posesión del balón, formalidad semejante a la de las distintas modalidades de hockey.

Cada vez que el árbitro ordena una detención, y salvo en el caso concreto de los saques neutrales, se define un atacante -o poseedor de la pelota- y un defensor. Cada uno de los equipos, por lo tanto, organizará su dispositivo táctico correspondiente. Cada partido tiene, de media, unas 120 interrupciones (Gómez Perlado, 1993, 54). Tomando aisladamente este dato –lo trataremos con mayor detalle-, conocemos que existe una gran probabilidad de detención de juego antes de que transcurran cuarenta y cinco segundos con el balón en movimiento.

Se trata de un deporte con un gran número de jugadores simultáneamente sobre el terreno de juego. Aún así, la distribución de los jugadores sobre el campo es territorial: cada equipo defiende alternativamente una portería durante cada tiempo. Este

esquema puede ser idéntico en muchos deportes colectivos de pelota, como el balonmano, pero la diferencia en el terreno teórico que ha de cubrir cada jugador es notable: si la superficie media de un campo es de 7.140 metros cuadrados, a cada jugador corresponderán 324; en balonmano serán 57; en baloncesto, 36 (Bauer, 1998: 11); en rugby, alrededor de 250. Sólo en el fútbol australiano y en hockey sobre hierba el reparto de superficie al cuidado de cada uno podría ser semejante (aunque en éste puedan ayudarse los jugadores del *stick*, abarcando de este modo cada individuo mayor área sin desplazarse).

Sólo existen un par de reglas que limiten la ubicación de los jugadores a lo largo o ancho del terreno: la que define la actuación del portero como el jugador al que se le permite utilizar el balón con las manos en el área de penalti y la del fuera de juego, que impide a un atacante tratar de jugar el balón en campo contrario si proviene de un compañero y entre su posición y línea de meta del equipo defensor hay menos de dos contrarios –uno, habitualmente, resulta ser el portero–.

Otras disposiciones más o menos ordenadas de los jugadores tienen lugar a partir de puestas en juego del balón, suponen restricciones para las defensas y determinadas ventajas de espacio y de iniciativa para los atacantes. La posición y evolución de los jugadores en este tipo de jugadas es uno de los recursos estratégicos y tácticos que necesitan trabajar más los entrenadores (Hughes, 1973: 124 yss.; Marcos, 1994: 12-27; Bauer, 1998: 13, por ejemplo). Dicho sea de paso, otros son atléticos, de habilidad, de comprensión del juego, compañerismo, disciplina y sacrificio, etc.

Pero los jugadores desarrollan la mayor parte del trabajo sin el balón. De hecho, veteranos estudios demuestran que el tiempo medio de posesión del balón para cada jugador es del 2% del tiempo del partido (Reilly y Thomas, 1976, citado en Gréhaigne). Por lo tanto, el 98% del tiempo lo emplea cada futbolista en labores posicionales: podemos enunciar que esta es una característica evidente y fundamental (cfr. con Guia et al., 2004: 1).

Si el territorio a defender está determinado desde el inicio del partido, la *zona de acción* principal para un instante sólo la define la posición del balón en cada momento y de los jugadores que luchan por su posesión a pesar de que, evidentemente, exista una zona de *focalización* deportiva en cualquier lugar donde se encuentre uno de los jugadores en ese momento.

El desenlace está *tipificado*: o se da la victoria del equipo de casa, o un empate, o vence el visitante. El tanteo no es repetitivo, o cíclico como el del tenis o el voleibol; es acumulativo y unitario, no como el baloncesto o el rugby y semejante al balonmano o las distintas modalidades de hockey.

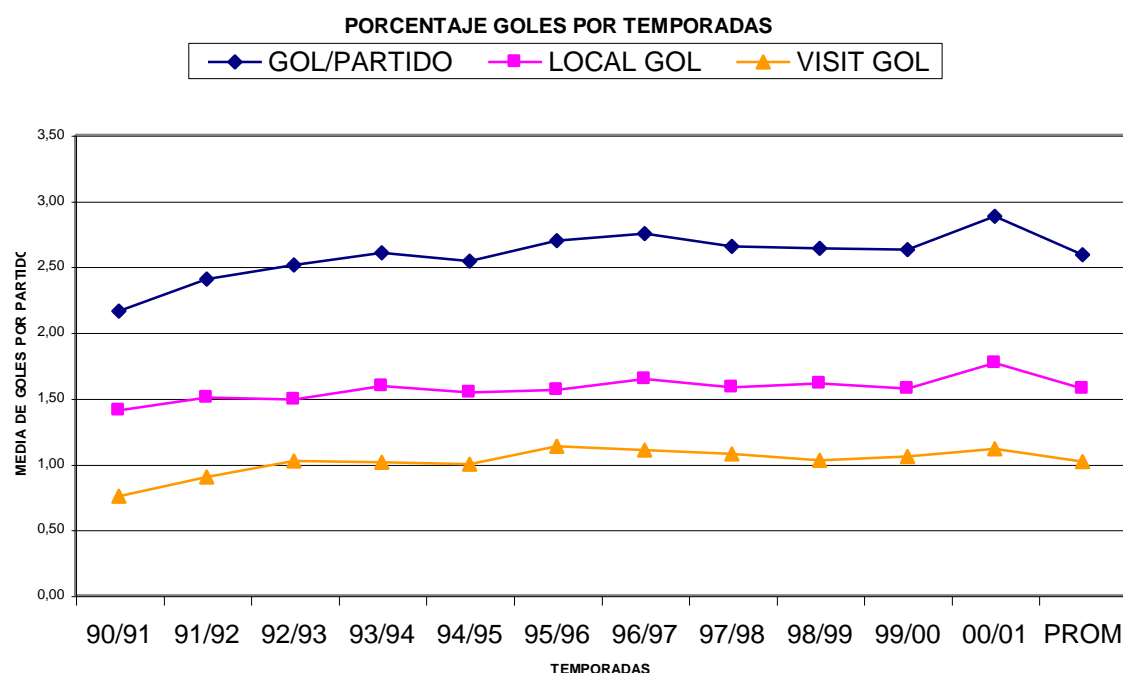


Figura II-1. Comparación entre el número de goles contabilizados por el equipo local y el visitante y porcentaje de goles por partido. Se ofrecen las cifras desde la temporada 1990-1 a la 2000-1. La última columna muestra el promedio. Datos: *Enciclopedia Digital de la Liga de Fútbol de 1ª y 2ª División*, de Share Evolution, S.A. Elaboración del doctorando.

Otra característica muy importante del fútbol es su “bajo índice de efectividad práctica, expresado generalmente por la relación entre los tantos conseguidos y el número de acciones ofensivas realizadas” (Sleziewski, 1987: 8): tan sólo un 1% (ver, también, Dufour, W. 1990: 17; Gréhaigue, 2001: 137). De cada cien acciones ofensivas iniciadas, sólo una se convierte en gol. El promedio de goles por partido desde la temporada de liga 90-91, hasta la 2000-1, ambas inclusive, es de casi 2,6: 11.267 goles marcados en 4.344 partidos, el 60,6% de ellos marcados por el equipo de casa –ver figura II-1-. En la temporada 90-91 fue de 2,16 goles (822 marcados en 380 partidos), mientras que en la 2000-1 se elevó a 2,88<sup>40</sup>.

<sup>40</sup> Los datos originales son de la base de datos *Enciclopedia Digital de la Liga de Fútbol de 1ª y 2ª División*, de Share Evolution, S.A.

El empate, por lo tanto, es un resultado bastante frecuente: en la Liga española de primera división, durante la temporada 93-94, un 27,89% (Álvarez Cubero, 1994: 46), más de un cuarto, y 49 veces se reprodujo sin anotar ninguno de los dos equipos. Extendiendo los resultados al lapso entre las temporadas 90-91 y 2.000-1, el porcentaje de empates

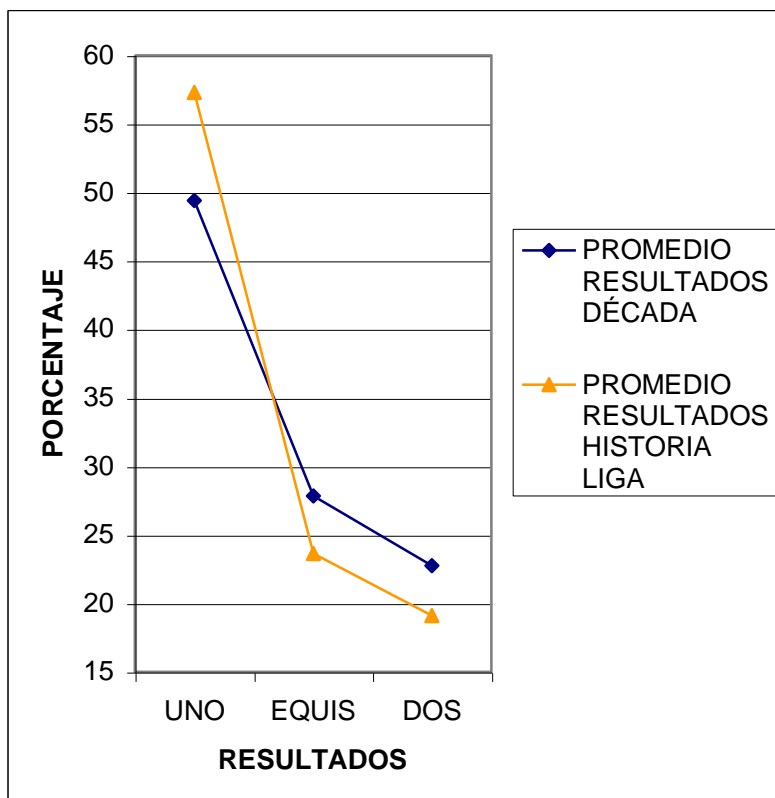


Figura II-2: Comparación de los resultados en la década de los noventa y en toda la historia de la Liga por porcentajes de victoria local (UNO), empate (EQUIS) y victoria visitante (DOS).

sigue muy parecido: superior al 25%, concretamente un 27,78%: 1.207 de 4.344 disputados. Incluso, en las temporadas 90-91 y 94-95 ronda el 30%. Que el final de un partido en una competición deportiva muestre estos números resulta del todo impensable para otras mentalidades, acaso más pragmáticas, como ya vimos al mencionar la NASL. Para comparar, diremos (ver Sleziowski, 1987) que en balonmano, una de cada seis acciones puntúa; en baloncesto, dos de cada cinco (Dufour, en el artículo citado, eleva esta cifra al 80%. Como parangón, la mínima de las dos nos vale).

Como dato diferenciador de la mayoría de los deportes colectivos de competición podríamos añadir, además, la escasez de estadísticas manejables en torno al fútbol. Apenas las de goles marcados o encajados por minuto jugado, las de penaltis

convertidos en gol o rechazados son indicativos. Y ni siquiera absolutamente. ¿Qué parte del mérito de una buena estadística del portero se debe a la actitud y aciertos defensivos de todo el equipo, y a la pujanza o dominio de su juego? ¿Cómo valorar positivamente a un delantero que haya marcado más goles que ningún otro, pero también que haya fallado más ocasiones que el resto? Los demás campos estadísticos posibles encierran aún más dudas razonables. Por ejemplo, las cifras de pases completados con éxito no encierran, por sí mismas, la dificultad de cada uno de ellos. El número de remates a portería recoge tanto los que llegaron sin ninguna posibilidad de transformarse en gol a manos del portero como los que rebotaron en el poste después de una jugada de mérito en coraje, astucia o habilidad. En este punto, el fútbol es especialmente *repelente* al uso de la estadística pues, admitiendo el aserto de Joan Chandler (1988: 77, 92, 149), en fútbol interesa tanto el proceso como el resultado. Las memorias de los aficionados están llenas de ocasiones emocionantes falladas, de gestos técnicos que no se pueden contabilizar, de combinaciones entre jugadores sin posibilidad de categorizar, pero en cada caso con la hermosura y el sabor especial del fútbol en su plenitud. En palabras de Jorge Valdano (1999: 106): “Hacer obediente al balón, entender sus efectos, poner de acuerdo nuestras velocidades, en eso consiste el juego”.

Sin embargo, béisbol, baloncesto, *football*, curiosamente los deportes más valorados por los estadounidenses, son mucho más interpretables a partir de la estadística que el fútbol. Por ejemplo, son posibles las comparaciones de deportistas de una época a otra –aunque, evidentemente, haya que tener en cuenta el progreso general del nivel de juego-, apegados al mismo criterio en las cifras. En fútbol, sin embargo, en el recuerdo de importantes figuras del pasado que no fuesen grandes goleadores, es



decir: vacíos estadísticamente, sólo funcionará la construcción mítica, que carecerá del forjado de números. El número de *home runs* conseguido por un jugador de béisbol, por ejemplo, es una cifra puramente individual y absoluta, por mucho que el equipo arropase al que lo consigue. El porcentaje de canastas sobre los intentos efectuados también encierra una trampa: la situación escénica en la que se ha conseguido, por ejemplo, tiros a la desesperada cuando está finalizando el partido. Pero, a lo largo de la carrera completa de un jugador, este pequeño inconveniente se diluye en un porcentaje despreciable para el recuento. Si un receptor en *football* ha conseguido, de media en toda su vida deportiva, 20 yardas por partido, no importa demasiado quién haya estado pasándole la pelota. En estos tres deportes hay estadísticas para que casi todos los jugadores puedan brillar, y arrastrar la prueba de ese fulgor como su currículum personal. En fútbol, sólo algunos goleadores y porteros podrán aplicar lo cuantitativo a lo cualitativo.

El *soccer* (nuestro „fútbol’) no ha calado tanto, por ejemplo, en Estados Unidos, porque sus ciudadanos, comparándolo con el *football*, lo ven como un deporte individualista, espontáneo, no especializado y requiere la mínima tecnología para su práctica y desarrollo<sup>41</sup>. En contrapartida, el *football* posee parte de sus tópicos valores vitales: depende del trabajo en equipo tanto como del individualismo de sus protagonistas; es organizado y especializado; es una industria corporativa, con gestores y trabajadores claramente diferenciados... (Chandler 1988: 149).

A modo de conclusiones parciales, recordemos primero las reglas esenciales para caracterizar los deportes de equipo y balón, enumeradas en Gréhaigue (2001: 28):

---

<sup>41</sup> Para mayor información sobre las diferencias estratégicas, y su aplicación sociológica, ver también Real, 1989: 187 y ss., en Wenner, 1989.

“-*La acción de marcar*; con modalidades particulares en función de la especificidad de las metas del deporte en cuestión. (...).

-*Los derechos de los jugadores en ataque y defensa*, que dependen de la lógica de la acción de marcar y la completan respetando la necesaria igualdad de oportunidades.

-El grado de libertad de acción sobre el balón, que permite avivar el juego de forma específica y favorece la continuidad de los movimientos.

-*Las modalidades de acción física* que garantizan el respeto de la deportividad dentro del marco de las tres reglas anteriores”.

En segundo lugar, entre los calificativos que es posible aplicar y distinguen a la acción deportiva del fútbol entre el resto de deportes nos interesarán especialmente los que lo caracterizan como *colectivo de oposición, complejo, continuo-alternativo, territorial-posicional y dinámico*.

El primer estudio sistemático que el fútbol se tomó realmente en serio fue el de Reep y Benjamin (1968), que tuvo el efecto, nada más y nada menos, de conformar el estilo de juego de los equipos ingleses (Franks y McGarry, 2002: 367), el llamado *direct style* o, también, *kick and rush* (patear el balón y abalanzarse sobre el contrario; o *chutar y presionar*). Habían observado 3.213 partidos desde 1953, e informaron de que el 80% de los goles resultaban de una secuencia de tres pases seguidos o menos. La mitad de los goles, asimismo, provenía de una posesión ganada en el cuarto atacante del campo (Hughes, M.: 2002, 348). En este último artículo hay una profusa descripción del desarrollo del análisis *notacional* y sus resultados prácticos, que se dirigen a análisis de partidos, diagnosis y *feedback* (2002: 360), aunque no demasiados deportes han podido aún beneficiarse de ello.

Los entrenadores que estaban en contra del uso de la ciencia para generar sistemas de juego y métodos de entrenamiento aducían, entre otras razones, que se corre el riesgo de entrar en un esquema falaz, y podían argumentar algo parecido a: “de los ataques observados, los que seguían el sistema de juego directo (por ejemplo) se convertían en gol con mucha mayor facilidad; si mi equipo asimila el estilo de juego directo, entonces los ataques de mi equipo se convertirán en gol con mayor facilidad”. Que la capacidad de sorprender al contrario en una acción rápida y, según las observaciones, más efectiva, pasaba por poder cambiar de ritmo, y que, por lo tanto, el sistema de juego en el que predominaba la posesión inocua de la pelota conseguía, por una parte, que el contrario no tuviese el balón para marcar gol y, por otra, que la defensa contraria se amoldara al ritmo lento del juego y, así, estuviera más indefensa ante acciones veloces y repentinas.

En rigor, el fútbol como institución y espectáculo siempre ha estado apartado de todo lo que pudiese destacar el aspecto científico. Los entrenadores, de hecho, siguen ubicados durante el partido en los banquillos, a ras de suelo, cuando el juego y la disposición táctica de los equipos se aprecia, de manera evidente, mejor desde una altura –ver sección II.1.3., pág. 76-. Johan Cruyff, por ejemplo, acondicionó una sala en alto y con monitores para observar mejor el partido mientras estuvo como entrenador en el Barcelona (Giulianotti, 2000:68). Se ha demostrado que los entrenadores, aún los de máximo nivel, no son capaces de retener más del 30% de la información de las claves de una acción exitosa durante un fragmento determinado de un partido visto por televisión, según Franks y Miller (1986), citado en Franks y McGarry, (2002: 365). A otros deportes como el *football* les encanta la apariencia científica, la presencia de elementos tecnológicos. Da sensación de control. Los entrenadores usan

intercomunicadores, la indumentaria de los jugadores les hace parecer astronautas (Morse, 1983: 50). El fútbol carece de esa cara lejana a lo humano. Incluso, el fallo, el error, es admitido como relativamente normal: no puede darse la suposición de que todos los implicados resolviesen de manera perfecta su parcela de responsabilidad; un gol es la acción ofensiva perfecta, pero denota alguna imperfección en la defensa, bien en la ejecución, bien en la interpretación del juego. Cada cambio de estado de un equipo (entre atacante y defensor) proviene de alguna imperfección.

Hoy, la observación de partidos, así como los estudios interdisciplinarios acerca de objetivos relacionados con el fútbol (y con casi todos los deportes), están suficientemente extendidos. La medicina deportiva, o la anatomía, fisiología y biomecánica, la gerencia de empresas o la arquitectura e ingeniería forestal aplicada, el análisis temporal, el puramente estadístico, la sociología o la psicología o, por supuesto, los aspectos técnico-tácticos, el entrenamiento y la educación física y la estrategia tienen cabida en los periódicos congresos que desde 1987, con los lemas „Science & Football’ o „Science & Soccer’ organiza, entre otros, Tom Reilly, director del *Research Institute of Sport & Exercise Science* de Liverpool.

## II.2. Análisis formal del fútbol.

### II.2.1. *La puesta en escena.*

En un contexto elemental, sabemos que el fútbol, como el teatro, congregaba grupos numerosos antes que pudiera ser relatado a través de los medios de comunicación. Acción para su contemplación, un entorno espacio-temporal y un público para apreciarla. Admitamos como cierto que cualquier espectáculo implica una puesta en escena, entendida ésta tradicionalmente como el conjunto de elementos y procesos necesarios y suficientes para ofrecer una función a un público, tales como interpretación, vestuario, maquillaje, iluminación, escenario (ver Bordwell y Thompson, 2002: 156).

En una primera aproximación a lo que nos importa, es posible describir a grandes rasgos la puesta en escena de un partido de fútbol, desgranando los elementos de su desarrollo narrativo: espacio, tiempo, personajes y acción. Por supuesto, son inseparables la experiencia visual y la sonora. Nuestra intención, a partir de ahora, será obtener la mayor información posible del espectáculo futbolístico, de manera que podamos construir un soporte formal que nos permita su estudio sistemático como primer paso a la posibilidad de concebir una versión audiovisual provisional. Es necesario, por lo tanto, recurrir a la observación formal, que agrupe y reduzca las ocurrencias comunes a todos los partidos, y permita establecer los anclajes para anticipar desarrollos previsibles a partir de situaciones análogas. Al guión técnico *ideal* que la idea obtenida contenga se le aplicarán, posteriormente, modificaciones destinadas

a la actualización fenomenológica de cada evento, de acuerdo con las codiciones particulares que los rodeen, y que más abajo veremos con mayor detenimiento.

“El espectáculo del fútbol, como el del teatro propiamente dicho, nos sustrae de un mundo circundante familiar para trasladarnos a escenarios especiales. El circo participa de ambos...” (Herrera Figueroa, 1974, 199). La disposición espacial es semejante a la de un circo romano, al *modelo circense* en la topología del espectáculo de G. Requena (1989: 68-9), en el que se diese un espectáculo de gladiadores: el público rodea completamente a los jugadores, cuyas acciones atraen la mirada de aquél. Las posiciones de observadores y actores no son en absoluto intercambiables.

En rigor, el estadio es una construcción bastante inútil: normalmente, cumple su función uno de cada quince días. Actualmente, y además de las oficinas del club y los habitáculos precisos para su mantenimiento, trata de encontrársele alguna utilidad diferente a la de museo de las glorias deportivas y sociales de cada club. Centros comerciales, restaurantes, etc.

Lo grandioso de la arquitectura del circo, del estadio, desemboca en dos consecuencias inmediatas: por una parte, prepara el ánimo de los protagonistas y del público asistente a la participación, correspondientemente, en un espectáculo trascendente; por otra, la ocultación absoluta de cielo libre o indicios de alguna otra realidad diferente de la espectacular, el hecho de cubrir con público o voladizo los resquicios de otra posibilidad de experiencia simultánea, subraya la trascendencia de lo que va a experimentarse, por mucho que, en el fondo, todos los implicados sepan que se trata tan sólo de un juego. Es una forma de enmarcado de la acción equivalente al juego

entre la oscuridad en que se envuelve al público y la iluminación del escenario del teatro.

Esta inclinación a la singularidad trascendente no funciona a máxima presión durante los encuentros que se celebran de día, o en estadios dotados de gradas de reducido tamaño o ubicadas en sólo uno de los laterales. La vista se escapa, se distrae, el resto de la realidad sobreviene y se evidencia, anulando de alguna manera la entrega absoluta del espectador y desahogando el ánimo de los jugadores, aunque sea inconscientemente<sup>42</sup>.

No queda distracción para el ojo, que se desliza por el embudo de las gradas repletas del estadio hacia el césped-altar, ni por supuesto descanso para el oído, totalmente abstraído del resto del mundo salvo por las interrupciones publicitarias de la megafonía o de la radio portátil. Pocos sucesos sustraen la atención de lo que en el césped se disputa: quizás la pertenencia al macroespectáculo que es la competición –por ejemplo, la *liguera*-, mantiene una curiosidad que, según las circunstancias, puede convertirse en un mecanismo modificador: los resultados de los otros campos donde se disputan partidos simultáneamente, anunciados de forma habitual en una pantalla luminosa ubicada en el estadio, precedidos de una llamada sonora.

En la relativa especialización de su trama, los personajes son bien conocidos por la mayoría de los asistentes al espectáculo, y la distribución de sus roles esenciales siempre los mismos. Se enfrentan dos grupos, el equipo local y el visitante, acompañados por sus séquitos. Cada uno de los equipos se compone, en lógica

---

<sup>42</sup> Ver, aquí, los resúmenes de las interesantes propuestas de John Bale y de Tuan, en Giulianotti (2000: 69).

balompédica, de los roles funcionales: portero, defensas, medios y delanteros, así como roles circunstanciales: titulares, reservas, lesionados, sancionados, descartados, etc.; árbitro, jueces de línea y cuarto árbitro; directivos y otros gestores; entrenador y *cuerpo técnico*; personajes de importancia o actualidad en otros ámbitos (económico, cultural, político, etc.). Y, por supuesto, el público, en sus diferentes grados de visitantes, curiosos, hinchas, forofos, fanáticos, *ultras...*, y el desplazado en apoyo al equipo visitante. Según Herrera Figueroa (1974: 69):

“En los espectáculos deportivos, el espectador es de suma importancia en su desarrollo, no sólo al final. Se juega para él, y participa en la decisión de la lucha.

En el fútbol el espectador está dentro mismo del espectáculo. Su participación influye en el arbitraje, en la serenidad de los jugadores, en el rendimiento del cotejo, en fin, más que pasivo espectador es participante de un encuentro”.

De hecho, la menor posibilidad entre los resultados posibles en la competición de la liga de fútbol es la victoria del equipo visitante: de la temporada 90-91 a la 2.000-1 se dio 995 veces de un total de 4.344 partidos: un 22,9%. Y en el primero de estos cursos el promedio fue de un 17,37%. Es decir, el espectador bien podía acudir ilusionado al estadio porque, al menos estadísticamente, las probabilidades estaban de parte de su equipo. Ver gráfico en figura II-2, pág. 82.

El espectáculo futbolístico tiene un ritual, una liturgia. Aunque en nuestras latitudes o, comparado con otros espectáculos deportivos, sea poco menos que rudimentaria. Pero conserva un cierto orden, enunciabile –nos referimos ahora a los partidos de la Liga española en el lapso que abarcamos- según un sencillo esquema cronológico:



- Algo más de una hora antes del comienzo del partido: se encienden las luces, cuando fuera preciso. La expedición visitante llega al campo donde se va a celebrar el encuentro, accede a las instalaciones, visita el vestuario y el terreno de juego, donde comprueba el estado de su césped. Aquí se toman decisiones utilitarias, como qué tipo de calzado usar, cómo se va a mover el balón, etc. El equipo de casa suele salir también; los árbitros, delegados federativos y de los clubes van haciendo sus comprobaciones. Normalmente ya se han abierto las puertas al público.

- Media hora antes: Los jugadores de ambos equipos ya están uniformados y abrigados convenientemente: salen al campo para comenzar el calentamiento. Los árbitros también suelen calentar en el exterior.

- Diez minutos antes: Se retiran los dos equipos a sus vestuarios. Los dirigentes del equipo local, sus invitados de honor y los directivos del visitante, que se han mantenido en el antepalco desde su llegada, van saliendo al palco de autoridades, a ocupar sus sitios para observar el espectáculo.

- Cinco minutos antes: Ya preparados definitivamente, se presentan los jugadores titulares del equipo visitante<sup>43</sup>, corriendo desde los vestuarios al círculo central, en fila y con el capitán a la cabeza. El equipo técnico y los suplentes han ido ocupando el banquillo. Reciben los aplausos de los pocos aficionados que se han desplazado a contemplar el partido y los exabruptos de la afición local, avanzando su actitud hostil. Ocupan sus posiciones en el campo y siguen moviéndose, conservando la

---

<sup>43</sup> Pese a que este suele ser el orden, también puede darse el caso de cambio, como en uno de los partidos, a la sazón, que hemos analizado: el R. Madrid- Valencia de la Liga 96-97, en que saltó al campo en último lugar el equipo visitante.

disposición al esfuerzo de sus músculos y articulaciones. Acompañados por el correspondiente jolgorio de apoyo y la tremenda algarabía de cánticos y papelería, los jugadores y técnicos locales representan el mismo rito cuando los otros han abandonado el círculo central. Normalmente suena el heroico himno del club, acompañado por las gargantas locales. Unos pocos aplausos y gran mayoría de abucheos suenan mientras sale el cuarteto arbitral. Entretanto, como para disolver la tensión, las dos formaciones titulares se han acercado a la ubicación de los fotógrafos, donde posan durante unos instantes para dejar constancia documental de su participación en el partido.

- Un minuto antes del comienzo del partido: los capitanes se acercan al centro del campo, donde les esperan los árbitros. Se saludan cordialmente los cinco dos a dos, sortean quién inicia el partido y desde qué mitad del terreno comienzan —el objetivo local es procurar que el visitante juegue con la feroz ultrahinchada a la espalda toda la segunda parte, con la esperanza de que eso desconcierte a su portero y afronte en estado de *derrota psicológica*, si fuese posible, los últimos ataques de la formación anfitriona—, vuelven a posar para los fotógrafos. Se saludan de nuevo. Eventualmente, los equipos cambian de mitad del terreno con los consiguientes saludos en el camino.

- Hora designada para el comienzo del encuentro: últimas comprobaciones del árbitro, que consulta con la mirada a sus compañeros en la bandas y la zona técnica y a los capitanes. Hace sonar su silbato y comienza el partido.

- Tres cuartos de hora después, además de la prolongación para recuperar el tiempo que se hay perdido, se indica el final de la primera mitad. Todos los jugadores, técnicos y árbitros hacen mutis para dirigirse a su propia parcela en la zona de

vestuarios. Los ocupantes del palco de honor corren a refugiarse en el antepalco –está prohibido consumir alcohol en las localidades de los estadios. No así en los palcos de pago ni en el antepalco-. En las gradas, el público inicia la *merienda* o se dirige a los bares del estadio para refrescarse. Los jugadores reservas pueden mantenerse en el césped, calentándose por si sus entrenadores les necesitasen.

- Una hora después del comienzo del partido: regresan al terreno de juego jugadores y colegiados, a los banquillos reservas y técnicos, a sus localidades los espectadores y los invitados del palco. Se inicia la segunda parte.

- Transcurridos otros cuarenta y cinco minutos, más lo que haya añadido el árbitro, se pita el final. El público dicta su opinión, los jugadores se despiden y abandonan el terreno. Todos hacen mutis. Continúa, en la sala de prensa y alrededores, otro espectáculo: el comunicativo. En el estadio sólo quedan operarios recogiendo a media luz. Finalmente, las luces se apagan.

Por otro lado, habrá que comentar también los elementos *ambientales*, enumerados sucintamente al principio de esta sección. Hasta los años setenta como mínimo, por ejemplo, los números dorsales en las camisetas de los jugadores servían al público concurrente al estadio como indicativo de la función que desempeñaban en el equipo: del dos al cinco –en los sistemas de los setenta y ochenta-, defensas; el diez y el once jugaban por la banda izquierda, mientras que el ocho y el siete atacaban por la derecha, etc. Un jugador polivalente podía llevar camisetas con diferentes números según su conjunto jugase en casa, y le confiaran misiones ofensivas, o viajase, y

estuviera dedicado a labores más defensivas. Además, los entrenadores podían tratar de despistar a la organización defensiva contraria *bailando* las camisetas: haciendo que el delantero centro vistiese la camiseta con el número once, se trataba de que le marcara el tres de la defensa, con la esperanza de descolocar de esta manera a los jugadores adversarios.

La inclusión de los nombres de los jugadores en sus camisetas no se ha determinado, en realidad, para simplificar la lectura del juego al público que concurre al estadio. Sus efectos son distintos: por un lado, es una concesión hacia la televisión, que en sus planos cortos sí puede dar a leer los nombres de los ídolos; y, por otro –y verdadera razón última-, al asociarse un número inequívocamente con un solo jugador, la venta de camisetas se optimiza.

La vistosidad de los uniformes está relacionada, en primer lugar, con los colores *ancestrales* del club o equipo en cuestión, pero la probable coincidencia de colores, tramas o *luminancia* de las equipaciones determinó, inicialmente en los tiempos de la televisión en blanco y negro, que cada equipo mantuviera, al menos, una configuración de uniforme de repuesto. Indirectamente, en los tiempos actuales, crece la oportunidad de negocio con la venta de camisetas oficiales.

Una investigación aparte merecería el estudio, durante las distintas temporadas, de las claves de la moda en lo que hechura de la ropa –o estilismo- y a peinados se refiere. También en la evolución de la tecnología en botas y balones. En cuanto a protecciones, las únicas obligatorias en fútbol son las espinilleras, a partir del año 1990.

La iluminación en los estadios españoles durante la época que nos concierne no es considerable en términos globales. Mientras que hay estadios con una iluminación ejemplar, como el de Montjuic, en Barcelona, también los hay en los que esta característica está resuelta de manera pésima. En este sentido, el ejemplo más notorio es el del Santiago Bernabéu de Madrid, donde también se mantuvieron descuidadas las zonas comunes a los espectadores durante muchos años. Cuando, en la temporada 93-94, se realizaron obras para colocar palcos donde anteriormente estaban las cámaras principales de la narración, hubo que trasladar éstas al otro lateral: el que da al Paseo de la Castellana. El realizador jefe de Canal +, Víctor Santamaría, se queja de que nadie volvió a modificar la iluminación, con lo que las cámaras operaban a contraluz. Lo cierto es que, además, poco después el club construyó unos nuevos anfiteatros que elevaron la altura del voladizo principal considerablemente. Y no se corrigió la orientación de los aparatos que iban adosados a ese voladizo.

Tecnológicamente, la puesta en escena de fútbol es bastante pobre. Los mayores avances, además del caso de las botas, ya comentados, son *periféricos*. Los accesorios de los árbitros, como la pantalla de cambios y el banderín electrónico para que el árbitro principal note cuándo los auxiliares avisan para que se detenga el juego (FIFA magazine; febrero, 1998). Los videomarcadores y las nuevas megafonías en los estadios, así como otros dispositivos arquitectónicos –especialmente, los dedicados al control de las masas o a la prevención de avalanchas- o decorativos, y el despliegue de los medios de comunicación o la publicidad son lo más vistoso en este sentido.

Tampoco hay un esfuerzo específico dedicado a *animar* o a motivar al público a la participación, como por ejemplo se produce en deportes como el béisbol, *football*, baloncesto, y otros de orientación más *norteamericana*. En el fútbol español, y no porque se haya negado a considerarlo, no hay *cheerleaders*, ni bandas ni mascotas oficiales de los equipos paseándose por los laterales de la cancha (ver Chandler, 1988: 89 y 149). Las formas más elaboradas de la puesta en escena provienen de las aficiones acérrimas –llámense *ultras*, *barras bravas*, *fondos*, *frentes*, etc.-. Desde modestas pancartas hasta *mosaicos* o despliegue de banderas gigantes, las acciones coordinadas del público suelen estar, cuando menos, supervisadas por las hinchadas más fieles de los equipos. No hay dispositivos acústicos ni ópticos para indicar al público cuándo tiene que animar –por mucho que los videomarcadores *sigan* las incidencias del juego-: todos saben cuándo hay que subrayar, con su intervención, una acción en el campo. Como sucede con la conformación del griterío reactivo visceral en cántico, resulta curioso y, por lo menos, paradójico constatar que la racionalización de los elementos de puesta en escena que provienen del público se efectúa en el interior de la sección más *descerebrada* de los aficionados. Los *ultras*, en cierto modo, transforman narrativamente el previsible –en su ausencia- caos emocional de los graderíos.

Pero, hasta ahora, sólo hemos estado examinando la puesta en escena de la periferia del fútbol. Y ya es momento que entremos de lleno en la acción que nos interesa, la que sucede en el césped y su entorno durante el tiempo de juego.

En la cuestión espacial, y procediendo de general a particular, el primer gran grupo de factores modificantes proviene de la ubicación en el mundo del estadio en que se juegue, indudablemente. Las características concretas del juego nos indican, según

Giulianotti, aspectos diferenciadores de la cultura en la que se está practicando. De hecho: “El *leitmotiv* de este libro [“Football, a sociology of the global game”] demuestra que la difusión del fútbol a lo largo del mundo ha permitido a culturas y naciones construir formas particulares de identidad a partir de su interpretación en la práctica del juego<sup>44</sup>” (2000: xii). Y estos aspectos son bien identificables no sólo observando la apariencia de la puesta en escena periférica o extradeportiva, sino también la propia acción del juego. Como Giulianotti enumerando estereotipos culturales -fútbolísticos- calmados nortños europeos; emocionales sureuropeos; fieros sudamericanos; africanos mágicos e irracionales..., el *malandro* de las favelas; el *compadrito* tanguista o los *potreros* o los *pibes*- (2000: 139), Herrera Figueroa se manifiesta en este sentido cuando enuncia que cada uno juega según su carácter (Herrera, 1974: 70-71).

Nos encontramos con la complicación de tratar de abarcar extensas magnitudes de tiempo, espacio, personajes y, por lo tanto, acciones. Para vencerla, sigamos la propuesta metodológica de análisis de las Ciencias del Deporte. Concretamente, la de Jean-Francis Gréhaigne.

Comenzando en el trabajo de Deleplace<sup>45</sup>, tres niveles de análisis de interacción entre contrarios que se oponen: el nivel colectivo, de equipo; entre grupos de jugadores, o líneas; y el nivel individual. Deleplace parte de que “en una *relación de oposición* se trata de coordinar las acciones para recuperar, conservar y hacer que avance el balón con la finalidad de conducirlo hasta la zona de gol y marcar” (Gréhaigne, 01: 22).

---

<sup>44</sup> ”The leitmotiv of this book demonstrates that football diffusion across the world has enables cultures and nations to construct particular forms of identity through their interpretation and practice of the game (T. del d.)

<sup>45</sup> Deleplace, R. (1979): *Rugby de mouvement-Rugby total*. París: E.P.S.

Para comenzar a tratar los elementos espaciales de estos asertos conviene establecer un espacio manejable y fácilmente compartimentable. Es decir, que si vamos a observar partidos es preciso saber dónde se hallan los jugadores. Para anotar sus posiciones, deberíamos redefinir el espacio en el que se mueven. Con idea de que se pudiera ubicar el balón en una posición del campo, se desarrolló un método para enunciarlo por la radio mediante un código, que correspondía a un esquema publicado en las revistas, por ejemplo en „Radio Times’ (Whannel, 1992: 26). Mientras se radiaba el partido, una segunda voz enunciaba el lugar del campo donde se hallaba el balón por medio de un código como el que se utiliza para escaquear un cuadrado en el conocido juego infantil *de los barquitos*. Esta localización simultánea correspondía al diagrama que aparecía en la revista y, de esta manera, se trataba de que la audiencia supiese en todo momento dónde se desarrollaba la acción.

Distintos autores dividen el terreno de juego en cuadrículas para anotar posiciones y desarrollar sus conclusiones. Gréhaigne advierte que “estamos ante un espacio donde la interacción estructura el comportamiento de los jugadores” (2001: 57), es decir, que va adquiriendo sentido por demarcación y por oposición, y para el análisis conjunto propone dividir el campo en ocho sectores, a lo largo, y cinco, a lo ancho: total, un escaqueado de cuarenta piezas (Gréhaigne, 2001: 60)<sup>46</sup>.

A partir de estos anclajes, el autor observa la posición, primero, de todos los jugadores en un instante determinado del partido. Con criterio sincrónico traza, entre los

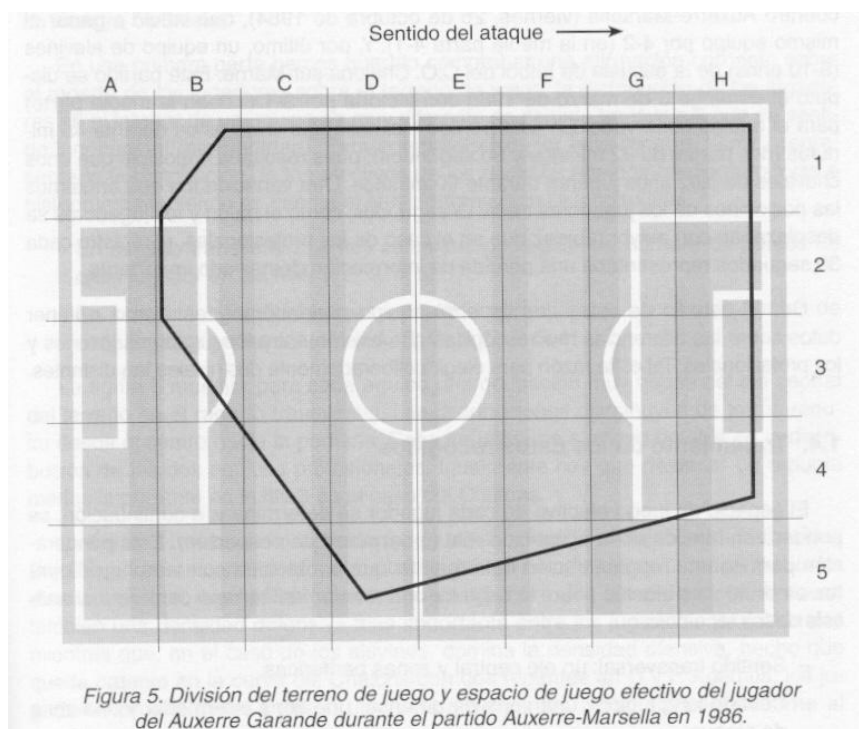
---

<sup>46</sup> Ver también, por ejemplo, Morilla y Arranz, 1996: 41.



jugadores *de campo* más periféricos, una línea poligonal que los encierra a todos en su interior. Por cierto, uno de los lados, el correspondiente a la defensa que se halla *en activo*, suele resultar recto y paralelo a la línea de gol, para asemejarse a la línea virtual de fuera de juego.

El polígono formado se denomina *Espacio de Juego Efectivo* (2001: 59).



Por otro lado, variando los

Figura II-3. Tomada directamente del libro de Gréhaigne, esta figura muestra el escaqueado en que el autor divide el campo, al mismo tiempo en que da una noción gráfica del aspecto del Espacio de Juego Efectivo de un Jugador.

parámetros a recoger, la observación se puede ocupar de un jugador a lo largo del tiempo de un partido. Anota un punto en un lugar del campo para un jugador en un instante determinado. Deja pasar un lapso, por ejemplo, de treinta segundos y anota otro, y así sucesivamente. Obtiene una nube de puntos que puede, de esta manera, indicar qué parcelas del campo ha ocupado un jugador. Dibuja otro polígono que contenga toda la nube de puntos. A esta noción la denomina Espacio de Juego Efectivo de un Jugador (2001: 59), y su intención y funcionalidad son diacrónicas.

Para determinar los sistemas de juego en un enfrentamiento con mayor precisión, Gréhaigne trata de contabilizar de alguna manera la ocupación posicional de

los jugadores. Esto se logra mediante el Coeficiente de Estabilidad, “un indicador de la ocupación del espacio de juego por un jugador” (2001: 67). Es una expresión numérica de la *órbita* del jugador: del lugar del campo donde podríamos encontrarle con mayor facilidad. Además, se puede conocer qué cuadrantes son más frecuentados por los jugadores, o zona de acción, resultando un conjunto de gráficos descriptivos de la ocupación real del campo. También puede efectuarse esta observación con el balón, claro está.

Otras precisiones espaciales en las que basaremos razonamientos posteriores y que, por lo tanto nos interesan, son las que se refieren a la ubicación relativa en el campo de balón, atacante, defensor y portería. El *Espacio de Juego Directo* se define como un trapecio, cuyos lados paralelos son la línea completa del centro del campo y la de meta, entre los palos de la portería que se ataca; y se cierra por las rectas que unen cada poste con cada lateral de la línea central. Los entrenadores lo denominan “embudo” (Gréhaigne, 2001: 131).

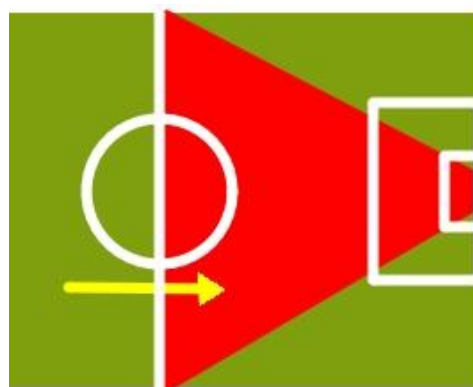


Figura II-4: Remarcado, el *Espacio de Juego Directo*; la flecha muestra el sentido del ataque.

En el eje balón-portería que se ataca se forma lo que se llama pasillo de juego directo. Las acciones que suceden dentro de ese pasillo –entre las dos paralelas que salen de la portería y contienen al balón y al atacante, normalmente- se denominan juego directo. La mayoría del juego –más de un 90%- es indirecto, pero un jugador siempre se encuentra con las dos opciones para elegir (Gréhaigne, 2001: 133).

Hemos visto cómo el mismo espacio puede ir encontrando su sentido en función de la orientación de la observación y de la perspectiva de análisis con que la tratemos. Castelo nos ofrece otras dos posibilidades de dotar de lógica al factor del espacio: en el marco reglamentario y en el táctico-estratégico (1999: 46-50), a las que acudiremos, también, más adelante. Este autor denomina el lugar donde está el balón como “centro del juego”. Nosotros deberemos fijarnos en más puntos de interés simultáneo así que, inicialmente, podemos definir un *lugar de focalización primario*: aquel en que se encuentre el balón en un instante dado; así como, hablando de interés deportivo, un lugar de focalización secundario, donde se podría encontrar desequilibrio de fuerzas entre los dos equipos: es decir, potencialmente, cualquier punto donde algún elemento atacante trate de vencer la vigilancia de los elementos defensivos correspondientes.

Pero, al hilo de este teórico del fútbol, recuperemos la noción central de conflicto y de juego de oposición, como expresión de la configuración clave de este deporte que tiene como resultante una inestabilidad del equilibrio entre los dos grupos. Existe un número de incertidumbres ocasionadas por la pugna continua, por la voluntad del ataque de burlar a la defensa, por la fricción entre contrarios que quieren el balón para sí, a fin de utilizarlo para poder golpear. Así, Castelo (1999: 33) cita a Teodorescu<sup>47</sup>: “Cada elemento del juego (ataque o defensa) intenta romper el equilibrio existente (teóricamente) y crear ventajas que le aseguren el éxito”. El enfrentamiento constante que mantienen el ataque y la defensa se produce a los niveles individual, de línea y colectivo. Y es un rasgo auténticamente formal, y resulta reversible de continuo. Como indica Castelo, “la lógica del factor reglamentario supone variabilidad y constante

---

<sup>47</sup> Contributions au concep de jeu sportif collectif, 1983.

modificación de la situación de juego” (1999: 45). Volveremos más adelante sobre este aserto —el que se refiere a la situación de juego—. Esta perspectiva dualista del fútbol remarca la principal ventaja del ataque como la iniciativa, y su corolario, la sorpresa.

Una relación de conflicto en un juego, como vimos más arriba, estará regulado por un conjunto de normas, convencionalizadas a partir de los usos de la práctica más frecuente. Recordemos, a este respecto, en el contexto de la definición de las características del juego, las palabras de Huizinga (1996: 19): “el juego es orden y crea orden”. Semejante a una construcción de normativa lingüística a partir del habla, el reglamento conformará el marco original, entonces, para que una acción se reconozca como perteneciente al repertorio de un determinado juego deportivo, y “condiciona, en gran parte, las relaciones de oposición, pues determina el margen de maniobra dentro de las limitaciones que impone. Se organiza en torno a un núcleo central estable (...), que constituyen las reglas fundamentales, y a unas reglas complementarias que evolucionan para intentar adaptarse a las transformaciones de las prácticas y conservar "el espíritu del juego". (Gréhaigne, 2001: 28). Las reglas complementarias a las que se refiere el autor son las diferenciadoras entre deportes de equipo que ya se nombraron en la sección II.1.3.

Resumiendo, el carácter de conflicto abierto marca definitivamente la puesta en escena de un partido de fútbol, y condicionará por tanto nuestras reflexiones posteriores.



### II.2.2. El guión reglamentario.

Los principios del juego son una elaboración *natural* a partir de lo que permite el reglamento, que se constituye como una actualización normativa. En su interior, el juego también está planteado como conflicto, con lo que podría tomarse por el guión de la confrontación<sup>48</sup>. Del atento análisis de este marco, el propio Castelo reduce las diecisiete normas originales a dos bloques: descripción de la estructura formal del juego y desarrollo de su acción (Castelo 99: 38).

La descripción de la figura de la vigilancia normativa y de sus competencias se halla en la parte formal. Aquí se trata sobre los árbitros y los jueces de línea. A grandes rasgos, su actividad se concentra en la observación del juego, la interpretación del reglamento, la toma de decisiones al respecto y la ejecución de la sanción correspondiente. Es el sistema judicial que mantiene la realidad lúdica viva. Las actuaciones que se esperan del equipo arbitral son, por tanto, de doble naturaleza: una especie de dispositivo de entrada y salida, la observación y la sanción; y una fase de introversión, intelectual, donde se interpreta y decide.

La fase entrada/salida supone una relación con lo físico, con el entorno de juego, de manera que el esfuerzo por estar presente en el lugar donde hay que observar y sancionar es simultáneo al resto de actividades, y se presta a la polémica. De hecho, la estrategia de seguimiento de la acción deportiva por parte del *trío arbitral* está también determinada por aspectos espaciales, temporales y de número y caracterización de los personajes que intervienen en la puesta en escena de la que son oficiantes.

---

<sup>48</sup> Del vocabulario guerrero de los deportes, y del fútbol en concreto se habla, por ejemplo, en Ramonet, 1999: 133 y ss; o en la obra de Jesús Castañón Rodríguez, etc.

Es inmediatamente notable cómo el árbitro principal recorre la diagonal IA-VC mientras que los linieres se mueven de forma paralela a las bandas IIIA-VA y IC-IIIC. De esta manera, siempre está cubierta la mayoría del espacio, previendo incluso los desplazamientos rápidos y largos del balón y pudiendo discernir acerca de la situación eventual de fuera de<sup>49</sup> juego de los jugadores. De ésta última labor se encarga específicamente el linier: su ubicación a lo largo de su carril de acción dependerá de la



Figura II-5. Forma habitual de seguir el juego del árbitro –línea roja en diagonal- y de cada uno de los jueces de línea o asistentes – líneas rojas horizontales.

posición de los delanteros más cercanos a la portería contraria y de los últimos jugadores de la línea defensiva, cuyos desplazamientos emula en su banda.

Numerosos estudios analizan cómo se distribuye el esfuerzo de los árbitros durante el partido. Están de acuerdo en cifrar en torno a diez kilómetros la distancia total que recorre a lo largo de un partido (Yamahaka et al., 1988; Mora et al., 1999). Para noventa minutos, un corredor de fondo mediocre ligeramente entrenado podría fácilmente alcanzar un ritmo de cinco minutos por kilómetro para cubrir una distancia de dieciocho kilómetros. Es sabido que los mejores maratonianos tardan poco más de dos horas en recorrer cuarenta kilómetros, a un ritmo aproximado de tres minutos por kilómetro. Es decir, que tampoco se trata de un esfuerzo que obligue a mantener una forma física notable; simplemente una aceptable resistencia aeróbica.

<sup>49</sup> En España, en los partidos observados.

El ritmo en el fútbol, empero, no es continuo. Algunos estudios enuncian que, de los individuos y circunstancias observados, los árbitros realizan caminando el 27% de la distancia total que cubren a lo largo del partido; el 50,9% la recorren trotando; el 10% a ritmo vivo y el 12,3 a máxima velocidad (Mora et al., 1999). Otros cifran en el diez por ciento la distancia que se recorre hacia atrás (Reilly, 2002). En este mismo artículo se asegura que está demostrado que la función cognitiva decrece algo cuando el ejercicio sube de intensidad a más de un 50% de  $\text{VO}_2 \text{ máx}^{50}$ , y se relaciona con la cifra encontrada de 165 pulsaciones por minuto de media descubierta en los árbitros. Es decir, que si en un individuo crece el consumo de oxígeno – $\text{VO}_2$ – por causa del ejercicio, sus funciones orgánicas se concentran en mantener las constantes dinámicas de su actividad física, decreciendo la capacidad de uso de otras funciones cerebrales normalmente disponibles.

Según el estudio de Krustup et al. (2002), la capacidad de correr a máxima velocidad de los linieres, por otro lado, queda reducida hasta afectar al seguimiento del juego.

La distancia al lugar de focalización primario –ver un poco más arriba, pág. 103– está sujeta a la polémica. Un estudio de Verheigen et al.<sup>51</sup> investiga los diferentes factores que afectan a la toma de decisiones de los árbitros de fútbol. Entre otras cosas, descubren que los árbitros de élite observados tomaron sesenta y una decisiones incorrectas a lo largo de cuatro horas de juego. Además en el estudio se sugiere que

---

<sup>50</sup> El indicador  $\text{VO}_2$ , o volumen de oxígeno consumido en el esfuerzo, determina la *Potencia Aeróbica*: “capacidad que posee un organismo para producir energía por vía oxidativa a la más alta velocidad del ciclo de krebs y cadena respiratoria mitocondrial” (Agustín, 2003: 1).

<sup>51</sup> Datos encontrados en Journal of Sport Sciences, 17, 1999: 832



deberían procurar tomar el máximo de decisiones moviéndose a ritmo de trote y situados a unos veinte o veinticinco metros de la jugada.

En el análisis de Van Meerbeek et al. (1988), sobre los partidos del mundial de México en 1986, es decir, con los mejores árbitros del mundo de ese momento en acción, tres observadores detectaron que más de un diecisiete por ciento de las decisiones fueron incorrectas. Y, de media, se producía una decisión con sanción incluida cada cuarenta segundos de juego. De cada una de las intervenciones arbitrales, que normalmente suponen un parón en el juego –salvo las que desemboquen en la aplicación de la regla de la ventaja-, surge una situación de juego parado por definición, y tiene que rehacerse una cierta configuración ataque/defensa para poder reanudarlo. Se considera que, al menos, un cuarenta por ciento del tiempo real de partido se consume entre el tiempo de sanción y el de reanudación. Los jugadores tienen que recolocarse, en teoría rápidamente, en 48 faltas, 20 saques de puerta y 10 saques de esquina como promedio por partido (Gómez Perlado, 1993: 54). Según puede apreciarse por simple observación, es una tarea que les supone mucho tiempo y grandes trabajos, mientras en otros deportes de equipo en que el juego no se detiene en esos menesteres se desarrollan con una rapidez que no resiste la comparación. Me refiero, por ejemplo, a la recolocación tras golpe franco y golpe de castigo en rugby, donde los quince jugadores en defensa se sitúan a una distancia mínima de diez metros del árbitro –y del contrario, por lo tanto- a máxima velocidad y sin que nadie parezca obligado a contar los pasos para definir la distancia. O a las tareas equivalentes en hockey sobre hierba, deporte parecido por dimensiones y número de deportistas que lo protagonizan, pero con un desempeño físico, por lo general, mucho más exigente. En el fútbol español hay que

soportar, tras cada decisión, protestas y pérdidas de tiempo del equipo que tenga, por las circunstancias del partido, menos prisa.

Parece evidente, según lo examinado, que el potencial de errores arbitrales durante un partido de fútbol es grande. Y es lógico suponer que algunos de ellos puedan originar considerables trastornos en la justicia del resultado. Y que, entonces, importantes repercusiones económicas tengan lugar. Los maliciosos encuentran rápidamente correlación entre los errores propiamente humanos y encubiertas tramas de corrupción. Pero, como indica Giulianotti,

“de acuerdo con la ética tradicional del fútbol, que los árbitros estén comprados es más chocante que la evidencia de que lo esté algún jugador. La noción de que sean imparciales es la piedra angular de cada partido. Deben salvaguardar el juego limpio, la conducta deportiva y la imparcialidad” (2000: 101)<sup>52</sup>.

Esta argumentación no impide que los errores arbitrales hayan sido llevados, incluso a los tribunales (ver El País, 17/9/2004, pág. 80). Por ello, regular y ocasionalmente, las instituciones futbolísticas prueban nuevos métodos para evitar *goles fantasma* (cfr. Martialay, 2002, en revista RFEF nº 47; o el diario deportivo Marca de 1/6/2000), fueras de juego mal señalizados y otras jugadas polémicas. Estos ensayos nunca han ido acompañados de un alto grado de convencimiento o determinación.

Por estas razones, las iniciativas económicas en el entorno arbitral están tradicionalmente puestas bajo sospecha. A final de la década de los noventa, los colegios de árbitros españoles solicitaron una *parte* de las ganancias a los poseedores de los derechos audiovisuales de las transmisiones de partidos de fútbol, Audiovisual

---

<sup>52</sup> en traducción no literal del doctorando.

Sport. El concepto era el préstamo de su imagen. Se perseguía una remuneración fija por la eventualidad de aparecer en pantalla y, de fondo, una posible negociación por los minutos de aparición de un patrocinador que aparecería en sus uniformes. La reflexión – contraria a cualquier tipo de manejo dinerario- de AVS contenía una duda recursiva, ¿podrán ser ecuanímes los jueces si media una contraprestación por cualquier concepto? De otra forma, no se cuestionaba la consolidación del colectivo arbitral como absolutamente profesional, pero debería ser una entidad independiente absolutamente de cualquier aspecto de la gestión de los clubes la que se hiciera cargo de su sostén monetario.

Como reconocimiento tácito y unánime de la naturaleza humana –y, por lo tanto, falible- de quien toma las decisiones reglamentarias y, por extensión, del fútbol, se permite al público –en realidad, se le invita- a cuestionar cada una de ellas. La posibilidad de interpretación es, a nuestro juicio, uno de los atractivos centrales de una contienda futbolística:

“... como la mayor parte de las sanciones castigan las faltas intencionadas (cuya intencionalidad, precisamente, es difícil de establecer: ¿la mano era voluntaria o involuntaria, el contacto regular o irregular?), el partido se presta a un debate dramatizado sobre la legitimidad y la arbitrariedad de una justicia imperfecta” (Bromberger, 1999: 33).

Si el árbitro es una figura imperfecta impartiendo justicia, es fácil que se convierta en *chivo expiatorio*, como nos explica el profesor Jáuregui:

“En algunas religiones, como en la religión judía, se llega a hacer perecer, como es bien conocido, a un chivo –a un cabrito- en el que simbólicamente se descargan todos los pecados y toda la culpabilidad de la comunidad. El árbitro viene a ser a veces una suerte de chivo

expiatorio, en el que se descarga todo el contenido de cólera y frustración tribal que puede engendrar un partido perdido. Hay que hallar alguna excusa que, al menos en parte, pueda justificar la humillación tribal...” (1977: 238).

Otras veces la descarga de energía negativa tribal se dirigirá a ciertos jugadores, directivos, entrenadores, etc. Errar es humano, como también lo es trasladar la culpa a otro.

Y como hay un humano falible que tiene que interpretar las acciones simultáneas de un grupo numeroso, se abre la veda al engaño, al truco, al pícaro. Según los desempeños nacionales o los estereotipos, en algunas latitudes, el tramposo está, no sólo tolerado, sino que se admiran su astucia y audacia como valores positivos: “para el fútbol profesional, como para el resto, el delito importa menos que una buena coartada. En nombre del resultado, el engaño es considerado como un recurso, como una proeza. Lleva a la gloria” (Galeano, 1999: 39-40). Tirarse simulando la falta, tratar de provocar respuestas agresivas y exagerar las consecuencias, perder tiempo con diferentes excusas, muchas son las posibilidades que un jugador taimado puede encontrar para pasar a ser el narrador principal dentro del espectáculo sin argumentos puramente deportivos.

El pícaro forma parte de la literatura, si no de la identidad, española, mediterránea y latina; desde la antigüedad los relatos de engaños y añagazas en tono heroico levantan las bases para ensalzar al burlador y reirse del burlado. Cuando se trata de alcanzar la victoria, “la voluntad de vencer es siempre más fuerte que la limitación impuesta por el sentimiento del honor” (Huizinga, 1996: 121). Cualquier medio es válido, y siempre habrá un buen número de partidarios dispuestos a justificar y

glorificar una acción que, aunque típicamente ilícita o deshonrosa, consiga dar la vuelta al esfuerzo y al mérito deportivos por el camino de confundir al árbitro.

La polémica, como versión interpretativa y espectacular de la información, está firmemente instaurada en el fútbol. Si tuviesen<sup>53</sup> como principal orientación el público al que se dirigen, los medios de comunicación especializados en deporte no podrían ser objetivos. Su audiencia no lo es, y demanda *partidismo* (cfr. Novell-Smith, 1981: 159). Si consideráramos a la porción de lectores y espectadores que permanecen en una posición objetiva, probablemente descubriríamos a los que no están interesados especialmente en el fútbol.

Así, el estudio ya citado de Van Meerbeek et al. (1988), cita a otro anterior, de Heisterkamp (1979), que investigó la objetividad de los informadores de deportes, concluyendo que un 77% de los comentarios acerca de las decisiones de los árbitros contenían crítica negativa; el 16% eran neutrales y tan sólo el 7% premiaba su labor.

Resumiendo, todo interesado en fútbol es capaz de anticipar que los árbitros van a equivocarse: en la propia naturaleza de su ejercicio reside la posibilidad del error de interpretación, que además permanece a la vista de las sucesivas perspectivas de los *agentes partidarios* –medios y aficiones–, y no cuentan con el apoyo de los jugadores y demás protagonistas, que pueden, incluso, sentirse en la obligación de tratar de dirigir las decisiones, aún injustamente, a su parte. La presión en cada toma de decisiones es enorme, y proviene de todos los implicados y los que se sienten afectados directa o indirectamente. Se pretende, por ejemplo, que en una fracción de segundo pueda

---

<sup>53</sup> Principios de objetividad y de finalidad de este estudio aconsejan utilizar el modo condicional a lo largo de este pasaje. En semejante asunto, que abarca cuando menos la motivación de la audiencia y la actitud objetiva de los medios, nos mantendremos al margen de valoraciones.

apreciarse si la esfera del balón ha traspasado totalmente la línea de gol: cualquiera que apueste contra la posibilidad de error en la percepción perdería. Los árbitros y el juego limpio están inevitablemente solos.

Por último, al contrario que en otros deportes, el árbitro no tiene encomendada ninguna misión educativa ni divulgadora. Su reducido repertorio gestual no aclara gran cosa al que no supiese algo ya de antemano. Chandler, comparando el fútbol con el *football*, arguye que “a menudo, la gente no tiene idea de qué está pasando” (1988: 138) en el campo. En el sentido que, después de una falta o una decisión algo complicada, nadie explica a los espectadores los motivos de la decisión. A veces, incluso, no es posible determinar desde el exterior del campo con exactitud si el árbitro ha amonestado a un jugador por su comportamiento violento, por ejemplo, o al que tiene a su lado por dirigirse despreciativamente al contrario tras la sanción de la falta. No está previsto por la puesta en escena del fútbol un tiempo y un esfuerzo para exponer con detalle qué ha pasado y qué va a suceder a continuación, ni para los espectadores ni para los propios jugadores.

### *II.2.3. Un poco más sobre la acción futbolística.*

Y ya que nombramos lo imprevisto, dediquemos una palabra para la suerte y la fortuna, conceptos tan ligados a lo desconocido y a lo inexplicable. Su participación definitiva en el resultado del fútbol es tan frecuente, que habría que contar con ellas. El trabajo, la preparación concienzuda, la mayor dosis de talento, reflejadas en un juego vistoso pero ineficaz, nada pueden contra la “eterna metafísica del destino” (Brune, 1999: 23). Este autor desarrolla una adaptación de los tres órdenes que rigen el destino

humano -según Pascal-, al deporte del fútbol. El primer orden sería el de la realidad concreta del desempeño deportivo, y de su resultado eficaz. El segundo, el de los valores sociales y morales que los campeones muestran.

“El tercer orden es el de la Fortuna, el de la acción sobrenatural y misteriosa del destino, que es favorable o desfavorable, que hace «oscilar» el resultado final en un sentido o en el otro, independientemente de cuáles hayan sido los momentos de alegría o de pena, los méritos y los fallos, las cualidades técnicas y los éxitos parciales (¡la parte esencial de un partido consiste en intentos fracasados!), o de los acontecimientos concretos o morales que hayan constituido el desarrollo del partido” (1999: 22).

Unos jugadores aparecen como si fueran más susceptibles a los vaivenes de la fortuna que el resto. Debido a la escasez anotadora característica de este deporte, como hemos visto, el delantero goleador, de quien se espera que convierta el esfuerzo de todo el equipo en contabilidad anotadora a base de remates eficaces, es juguete del resultado. A ningún otro se le mira tanto y tan esperanzadamente, deseando en realidad que la suerte le acompañe. Porque es el traductor directo, con un toque instantáneo tal vez, de la voluntad de muchos. El devenir del fútbol no tiene piedad con los delanteros que no marcan goles, por muy capacitados que estén, por mucho que lo hayan demostrado con anterioridad, aunque una racha de mala suerte se evidencie. El fútbol quiere goles, y el que no los consigue es sustituido:

“El fútbol encarna así, a la vez, una visión coherente y contradictoria del mundo contemporáneo. Exalta el mérito individual y colectivo en forma de competición destinada a consagrar a los mejores, pero subraya también el papel del destino en el éxito, de la suerte y de las marrullerías, que son, cada una a su manera, burlas arrogantes del mérito” (Bromberger, 1999: 33).

Como las organizaciones persiguen los resultados positivos y la suerte, en el caso del fútbol, muchas veces designa los resultados, se encuentra que la dirección, en sus distintos estamentos, de un club de fútbol –o de una federación nacional, incluso- se tambalea al compás de lo que dicta la fortuna. Lo impredecible del partido se traspasa a la gestión, a la planificación del entrenamiento. Giulianotti lo remarca como clave del pensamiento de los *posmodernos* del fútbol, y cita unas palabras de Jorge Valdano: “ningún entrenador puede garantizar resultados, lo más que puede hacer es garantizar una forma de jugar; los resultados están en manos de la providencia” (Giulianotti, 2000: 135).

Pero los entrenadores siempre han tratado de evolucionar coherentemente para practicar mejor fútbol y/o para asegurar resultados positivos. Y, en realidad, la historia de la evolución de la forma de jugar es la de los obstáculos al gol, que es la de la oposición al talento atacante, el cual se supone connatural al futbolista. Lo que, comúnmente, se entiende que podría hacerse con menos talento y mayor esfuerzo, para lo que no haría falta haber nacido con capacidad para desarrollar habilidades especiales, es la defensa, el juego destructor.

Las primitivas estrategias de utilización del balón en el fútbol eran reflejo a su sencillez de principios: un jugador se hacía con el balón, avanzaba con él y, si se lo permitían, lanzaba a puerta. Las habilidades básicas necesarias eran conducir el balón – en su caso, también regatear- y tirar a puerta. Los demás jugadores le daban apoyo, por si era interceptado, y todos se lanzaban al ataque o en pos del balón.



A partir de 1870-80, aproximadamente (Gréhaigne, 2001: 42; Giulianotti, 2000: 129), se dividió el trabajo de los jugadores, se les distribuyó espacialmente. Comenzó a considerarse utilizar tácticamente a los compañeros para sortear a los rivales. Parece que el equipo escocés del Queen's Park Rangers comenzó a utilizar el juego de pases. Dos habilidades más se incorporaron a las básicas: controlar el balón y pasar (Giulianotti 2000: 130). Un defensa solo ya no podía oponerse a un ataque combinado. Los jugadores recibían distintas misiones para ejecutar durante el partido.

Lo que queda fuera de toda duda es la permanente actualización de los principios estratégicos y tácticos de los equipos y selecciones según se iba demostrando que un estilo de juego era más eficaz que otros. Se adoptan las mejoras, con lo que el juego evoluciona sobre predominios tácticos con innovaciones en el campo que se oponían a determinados planteamientos actuales. La configuración vencedora en el enfrentamiento dialéctico de cada partido, estilizada, se convertía en homogeneización posterior, en norma habitual, hasta que otra invención volvía a superar su uso sobre el campo<sup>54</sup>.

La modificación de la regla del fuera de juego ya nombrada, tuvo importantes repercusiones en los planteamientos tácticos de la época. Se impuso la formación en “WM” del Arsenal de Herbert Chapman durante los años 20-30. La primera vez que el número de defensas disponibles era superior al de atacantes fue a partir del 4-2-4 del equipo brasileño del Mundial de Suecia de 1958, al parecer, adaptando el sistema del equipo uruguayo que se había impuesto a ellos unos meses antes. En esta formación los mediocampistas basculaban entre posiciones defensivas y atacantes, tratando de crear superioridad numérica. Hasta la actualidad, el número de delanteros ya ha sido siempre

---

<sup>54</sup> Aunque la evolución, en líneas generales, de los principales sistemas de juego en fútbol es bien conocida, para los datos concretos nos hemos basado especialmente en Gréhaigne (2001), Giulianotti (2000) y Castelo (2000).

inferior al de defensores. Y se han atravesado tiempos en que la motivación para no perder era superior a la de ganar. Momentos en que la defensa predominaba, como durante la hegemonía del *catenaccio* de Helenio Herrera que se impuso durante los '60 en el Barcelona, primero, y luego en la Inter de Milán. La base de este sistema, mejorado con la aplicación de la zona defensiva, fue la clave de los éxitos del Milan de Arrigo Sacchi en los últimos '80.

Paralelamente, a lo largo de los setenta, las conclusiones de estudios científicos de observación de partidos y predicción de resultados exitosos se impusieron en determinados ambientes de los países británicos –sección II.1.3., pág. 85-. Aquí se impuso el estilo de *juego directo*, cuya enfrentada oposición al juego más especulativo permanece hoy en día. La denominación obedece a una simplificación conceptual de esta estrategia, que pretende dirigir el máximo de acciones con posesión de balón del equipo a lo largo del pasillo de juego directo –sección II.2.1., pág. 101-, moviendo el balón lo antes posible hacia zonas ofensivas y con el mínimo número de pases. Algunos entrenadores británicos reclamaban distintos criterios y autocrítica para asumir la evolución en sentidos diferentes, incluso tomando elementos tácticos de otros deportes: “Pienso que el juego británico saldría beneficiado si reflexionáramos sobre el mismo algo más, y consiguiéramos que nuestros jugadores variaran su enfoque de vez en cuando” (Sexton, entrenador del Chelsea, 1982: 65).

El trabajo de Bate (1988), continuando a partir de las citadas conclusiones de Reep y Benjamin (1968), incluye recomendaciones para que un equipo pudiese aumentar sus posibilidades de marcar: “1. Jugar el balón hacia delante tan a menudo como sea posible; 2. reducir al mínimo los pases horizontales [paralelos a la línea de gol] y hacia

atrás; 3. incrementar el número de pases largos hacia delante y que los delanteros corran con la pelota; 4. jugar el balón al espacio libre siempre que sea posible”<sup>55</sup> (Hughes, M., 2002: 348). Abundando en la estrategia de juego directo o de “patada y presión –o, como vimos algo más arriba, *chutar y presionar*”.

La visión contraria se basa en una idea negativa: si un equipo posee el balón el otro no puede marcar gol. La concepción puramente especulativa, triunfadora en la Europa continental y en Sudamérica durante largos años, contenía el peligro de la falta de ambición, de motivación para marcar. Mientras el concepto que triunfaba prefería no marcar a encajar goles, los marcadores empatados a cero fueron numerosos.

Incluso la FIFA tuvo que intervenir para favorecer el juego ofensivo, planteando principalmente la modificación de retribución de puntos, premiando las victorias con tres –antes de estos cambios se otorgaban dos puntos- y dando uno a los empates. Hasta entonces, la evolución de la forma de jugar había sido *natural*, pura interacción dialéctica y consolidación posterior<sup>56</sup>.

Los sistemas de los noventa acumulaban efectivos en el centro del campo, a base de la conversión de los antiguos laterales en *carrileros* de largo recorrido, más caracterizados como centrocampistas polivalentes. Un organizador, o medio centro, se apoya en el medio derecho y el medio izquierdo. Dos centrales marcadores y un líbero en defensa y dos delanteros completarían el *dibujo táctico*. Se instala el media punta, que había comenzado a desenvolverse en los ochenta, y va apuntándose una tendencia a

---

<sup>55</sup> “1. play the ball forward as often as possible; 2. reduce square and back passes to a minimum; 3. increase the number of long passes forward and forward runs with the ball; 4. play the ball into space as often as possible” (T. del d.)

<sup>56</sup> Acerca de este punto, es notable el trabajo de Giulianotti enlazando los sistemas de juego con su contexto sociológico (2000).

utilizar dos medios centrales, uno más defensivo que el otro, cuya disposición común se conocerá como *doble pivote*.

Si la crítica especializada y los teóricos hablaban inicialmente de *estilo de juego*, y más adelante de *sistemas de juego*<sup>57</sup>, actualmente se ha pasado de esta noción

“a la de trama de juego, que puede definirse como el conjunto de los principios tácticos que organizan un equipo.

En el fútbol moderno de alta competición no existe, en teoría, un sistema estricto y rígido. A partir de una trama de juego común, en función de la importancia del partido, de la evolución del marcador y del transcurso del tiempo, los jugadores pueden cambiar o hacer evolucionar su modo de juego adoptando un tipo de comportamiento u otro” (Gréhaigne, 2001: 47).

Esto da idea de flexibilidad, de adaptabilidad. Habrá equipos cuya motivación directa sea imponer su esquema en el campo y otros que se conformen hasta más allá de lo sano: si dos de estos últimos equipos coinciden estarán aguardándose, esperando a descubrir cómo se muestra el rival antes de ofrecer una determinada *geometría*, los dos cediendo la iniciativa al otro antes de que suceda algo –un gol en contra- que les obligue a asumirla y, entonces, jugarán a lo que no saben.

Y es que la libertad estratégica del fútbol es notable. Para examinarla, debemos regresar más arriba, a la sencillez fundadora de una técnica que sólo existe para sí misma: dar patadas a un balón. Y es fascinante que el juego sea su razón de ser, porque hay otras técnicas deportivas que pudieron originarse en acciones necesarias para la caza, la supervivencia o el desplazamiento a través de obstáculos.

---

<sup>57</sup> Es imprescindible apuntar que, como demuestra Gréhaigne (2001: 78-82), el sistema de juego que se declara difiere del que puede observarse en el transcurso del partido con los instrumentos de observación y conclusión adecuados.

Colectivamente, según Castelo, en fútbol se trata de romper la organización del equipo adversario, mantener la estabilidad del propio e intervenir en el centro del juego –donde esté el balón– (1999: 163). Atacar supone obtener la posesión del balón para utilizarlo de forma que se conduzca –sin el uso de las manos– hasta la portería contraria y se introduzca en ella, salvando la oposición del contrario. Ya lo vimos en la sección II.1.3., pág. 77, cuando comentábamos el *diseño estratégico del fútbol*. Poseer el balón permite, por una parte, controlar el ritmo del juego, impedir el dispositivo táctico del contrario y recuperarse físicamente –aunque estos sean factores que desprecien los defensores del juego directo–; y por otra, sorprender con cambios técnico-tácticos y marcar gol (Castelo, 1999: 113). No tenerlo obliga a defender la portería, recuperar el balón y oponerse a la progresión del contrario reduciendo la incertidumbre y/o el espacio y la capacidad de movimiento (Gréhaigne, 2001: 124).

En figurado sentido sociológico, la defensa sería conservadora porque pretende la estabilidad, y el ataque revolucionario porque trata de deshacer el estado actual, y de aprovechar su inestabilidad para imponerse. Pero, con el tiempo, surgieron también concepciones defensivas que *atacaban al ataque*, como el *pressing football* –la denominación habitual: “fútbol total” no era del agrado de su artífice– practicado por el Ajax y luego por la selección de Holanda entrenados por Rinus Michels. En su esquema el balón debía recuperarse hacia delante, ganando espacio y sin retroceder (Michels, 1982: 124), y la defensa tenía tres principios: “someter a presión al hombre con balón, marcar de cerca a los restantes jugadores y tener al portero en una posición avanzada, a punto para adelantarse más todavía si la ocasión lo requiere” (Michels, 1982: 129).

El concepto de “presión” consiste en restar tiempo y espacio al contrario con balón, obligándole a acelerar la toma de decisiones y reclamándole lo mejor de su repertorio técnico-táctico, así como la mayor concentración en cada una de sus intervenciones<sup>58</sup>. Necesariamente, en un juego de estas características, se revela evidente que el balón va a estar en posesión de cada jugador un tiempo mínimo, y que el resto de compañeros atacantes deberá moverse intentando abrir huecos, ofrecerse en apoyos y buscar opciones de desequilibrio constantemente. Por lo tanto, la defensa queda obligada a un dinamismo continuo. Todos los jugadores están involucrados en el equilibrio de la posición, y la mayor parte de sus esfuerzos sucede sin la pelota. Como indica Joan Chandler, “el cambio entre defensa y ataque sucede en la cabeza de los jugadores” (1988: 138) antes incluso de que se produzca efectivamente: un balón vuela, y los jugadores de la zona de focalización secundaria ya saben que la defensa va a recuperarlo, y probablemente también el autor del pase. Todos los advertidos corren a recolocarse en consecuencia.

Es, pues, fundamental en este deporte la *situación de juego* (confrontar el concepto con Gómez Perlado, 1993: 52), entendida como la distribución por el campo de los vectores que se apliquen en la posición de todos los jugadores y del balón y definan su dirección y sentido y cuyo módulo sea la velocidad de cada uno. Esta aplicación instantánea contiene la suficiente información como para conocer la zona de focalización primaria con sus protagonistas implicados; la secundaria; la previsión de las siguientes y consecutivas posibles situaciones.

---

<sup>58</sup> Para un tratado sobre la presión en detalle, ver por ejemplo, Hughes, Charles, 1982: 25-37.

La medida de la previsibilidad del fútbol es el triunfo de un sistema de juego. Un sistema exitoso hace que los siguientes movimientos en el partido puedan anticiparse – para el que lo aplica-, por definición. Pero en cuanto un sistema se destaca del resto por su eficacia, todos los demás equipos buscan y prueban su antídoto particular: es uno contra el resto del mundo. Además, la mayor parte de las veces coincide un planteamiento estratégico brillante con el talento y el estado de forma sobresalientes de un grupo de jugadores. En la obra citada de Michels, por ejemplo, el entrenador holandés relata su fracaso para tratar de imponer su sistema al Barcelona de la época, sin escatimar elogios a la calidad técnica de los jugadores de la plantilla barcelonista.

En cualquier caso, con todo este planteamiento como fondo de conocimiento, se trata de poder acceder a la lógica interna del juego, de manera que podamos en lo posible anticipar el abanico de las soluciones narrativas oportunas a cada una de las situaciones de juego y de las situaciones *dramáticas*. Veremos este concepto con detenimiento. Ahora examinemos las características temporales más importantes de la puesta en escena del fútbol.

#### *II.2.4. El marco temporal.*

Durante la puesta en escena del partido de fútbol dos son las líneas temporales que se superponen: la del marco de la experiencia del espectador, o tiempo *real*, continua e imparablemente dirigida hacia el futuro; y la del tiempo deportivo, que como cantidad asignada, puede detenerse y reanudarse, pero que tiene una duración aproximadamente fija: los consabidos noventa minutos divididos en dos mitades más el

tiempo que se añade al final según el criterio del árbitro, encargado de su contabilidad y administración.

Como espectáculo temporalizado y dirigido apuntando siempre a un final inevitable, Herrera Figueroa considera el aspecto dramático del fútbol:

“etimológicamente, la voz *drama* alude prístinamente a acción, al transcurrir delante del espectador, la inmensa gama de matices del juego escénico que va desde la fantochada cómica a la espeluznante tragedia, pasando por la tensión lúdica o el aburrido deslizarse de un abúlico partido. Todo, absolutamente todo, es drama por construir sentido, por temporalizarse en las existencias que lo vivencian y que lo experimentan de forma inexorable y neutra, como un ir hacia su destino camino a la última morada” (1974: 94).

Hablando de etimología, Huizinga hace notar que el drama se “juega” (1996: 171), como en ciertas lenguas latinas y en el inglés “to play”. Dayan y Katz citan a Caillois para enunciar que una competición es “un espectáculo que progresa según unas normas dramáticas” (Dayan y Katz, 1995: 35).

Sea drama o indirectamente dramatizable, nos interesan sus diferentes aspectos temporales desde el punto de vista narrativo. Y si Gréhaigne diferencia en el fútbol dos niveles temporales relativos a la acción deportiva: el de la habilidad, o velocidad de ejecución, y “el *timing*, es decir, la optimización de las actuaciones motrices en el tiempo” (2001: 169), o cuándo colocar cada uno de los gestos; nosotros hemos de distinguir entre lo secuencial y lo simultáneo. Porque, hablando de acción y tiempo, nos encontramos con un gran número de personajes interactuando, sí, en una acción colectiva, pero también en varias comunes por grupos.



Así, si se quisiera observar lo que sucede a lo largo de la línea temporal deportiva primero hay que encontrar que se trata de una estructura compleja, de un entramado de *hilos*. Su número equivale, cuando menos, al de intérpretes posibles que juegan de alguna manera su rol en el espectáculo, mas el de las interacciones por grupos y colectivas. Una triangulación entre jugadores trenza una asociación temporal entre ellos, y también de los tres con sus correspondientes defensores. En el lanzamiento de un penalti se *cargarán* especialmente de sentido el hilo del portero, el del lanzador, los de otros protagonistas accesorios, así como uno compuesto por la relación entre los dos principales implicados mas el árbitro, otro que agrupa al colectivo del equipo con el banquillo y el entrenador, etc. La situación de juego puede analizarse y descubrir las individualidades y grupos más cargados de sentido en cada instante, así como prever un mínimo de probabilidades de orientación del avance a continuación.

En la línea temporal deportiva, un mismo lapso se compone de un buen número de envíos simultáneos de sentido, relacionados o no con el suceso principal, con protagonistas individuales o colectivos. Quien pretenda describir aquélla, desde luego, tendrá que tener preparado un dispositivo simultáneo de lectura, y un plan para su posterior desarrollo secuencial.

Veamos, para empezar, la línea temporal de la experiencia de un jugador, que contendrá su línea deportiva. Diferentes estudios se han dedicado a analizar el desempeño físico y el perfil fisiológico de los jugadores de fútbol, así como el tipo de esfuerzo que acometen durante el partido. Escojamos ahora los criterios más recurrentemente temporales, y dejemos el resto para más adelante. Según Reilly, las

actividades realizadas en el campo pueden ser clasificadas de acuerdo con el tipo, la intensidad (calidad), la duración (o distancia) y la frecuencia (2002: 65).

En cuanto a distancia, existen estudios desde la década de los cincuenta. Los que examinan la época que nos interesa, concluyen que los jugadores recorren alrededor de diez kilómetros por partido –cifra igual a la que habíamos anotado para el árbitro, en la pág. 106-. Los hay que, recapitulando, fijan límites entre 8,5 y 13 km (Hernández M.: 1992, 78). Existen muchas objeciones posibles, como el puesto y misión que se desempeña en el equipo, las circunstancias ambientales, el estilo de juego practicado, el país donde se han efectuado las medidas, etc., pero esta rama de la observación de partidos está muy desarrollada y puede ofrecer resultados muy ajustados con rutinas de comprobación consistentes y eficaces.

La calidad puede describirse en términos de intensidad del esfuerzo, esto es por ejemplo: caminando o paso de marcha, trotando, carrera submáxima y carrera a máxima velocidad. También se puede hacer otro tipo de gradaciones, como las que consideran la distancia que se recorre *marcha atrás* o la que se cubre conduciendo el balón –esfuerzo que desgasta más que la carrera sin tener que controlarlo-. Las conclusiones de las diferentes observaciones coinciden en lo fundamental: que el fútbol es un deporte principalmente aeróbico, con intervalos de esfuerzo de intensidad cambiante pero, normalmente, dos terceras partes de la distancia total de desplazamiento se realizan a ritmo bajo –inferior a 15 Km/hora-, es decir, de marcha o de trote. Además, el estudio de Faina et al. (1988), encuentra que la potencia aeróbica de los jugadores aficionados es superior a la de los profesionales estudiados. Sin duda, el orden táctico y la superioridad técnica conllevan menor desgaste.

La carrera a máxima velocidad es una acción escasa, en el ámbito concreto de la liga española porque en Japón se cubre el doble de distancia al *sprint*. Y hay que tener en cuenta que es verdaderamente infrecuente que un jugador acelere solo: las carreras veloces suelen verse por parejas cuando no se trata del desmarque de un delantero contra toda una línea defensiva. Las carreras explosivas son, en su mayor parte, posicionales, sin balón. Algunos estudios se fijan en la cantidad de toques de balón que se hacen a lo largo de un partido. Por ejemplo, Morris (1981), citado por Gréhaigne (2001: 33), analiza cada una de las acciones en diez partidos internacionales, encontrando que la media de toques por cada uno es de 2.322: veintiséis por minuto: uno cada dos segundos. Para interpretar este dato conviene aclarar que el dinamismo del balón es mayor en el fútbol actual que en el antiguo; es decir, que en el juego de los años sesenta un jugador podía tocar muy a menudo el balón, en poca distancia y a baja velocidad, mientras que la creciente presión defensiva ha obligado a la movilidad constante de los jugadores en ataque y a que la pelota tenga que moverse más lejos cada vez y a mayor velocidad, tan sólo para conservar la posesión.

La fatiga acumulada por los esfuerzos para vencer la inercia, el contacto físico, la concentración y la conducción y dominio del balón tiene como consecuencia la disminución del rendimiento y el peligro de lesión, pero también el descenso de la capacidad de análisis de la situación, de la aplicación de las habilidades técnico-tácticas y del poder de concentración (Hughes, 1973: 158). Pueden, entonces, acumularse los errores hacia el final de cada tiempo; junto a otras circunstancias, los últimos minutos pueden transcurrir de forma *espesa*, con una sensación temporal variable entre la apariencia de lentitud para los que van ganando y se sienten cansados y presionados y la

de fugacidad para los que tienen que remontar el resultado y no encuentran el camino para marcar. Puede enunciarse que, en el último cuarto de hora de la gran mayoría de los encuentros, uno de los equipos *tiene prisa*, mientras que el adversario hace lo que puede para que el tiempo transcurra sin que esté el balón en juego. Aquí también asume un papel la picaresca; ya dijimos –ver sección II.2.2., pág 111- que puede ser leída benévolamente como astucia, cualidad positiva.

¿Cuánto tiempo está en juego el balón, entonces? Un estudio de Van Meerbeek (1988) compara el tiempo efectivo de juego del balón en distintos mundiales. En el año 1974, en Alemania, el tiempo medio de balón en juego fue de casi sesenta minutos, prácticamente el mismo que en el de 1978, en Argentina. El promedio para el de México en 1986 fue de 55 minutos y 8 segundos, oscilando entre 44:18 de tiempo mínimo y 63:10 de máximo. Si ciframos, para tomar una referencia, entre el 55% y el 60% el tiempo de juego efectivo (Hernández M. et al., 1992: 188; Gómez Perlado, 1993: 52), es decir, entre cincuenta y sesenta minutos, el resto suma, como mínimo, un cuarenta por ciento. Media hora o cuarenta minutos de tiempo baldío, de reajustes y reanudaciones. Si necesitáramos una media de los períodos de la continuidad del partido, recurriendo a Hernández Moreno et al. (1992: 188), encontraríamos que, en promedio, el tiempo seguido de juego es de 22 segundos, y el de cada pausa, de 15 segundos.

Estas últimas cifras resultan indicativas, para nosotros, de cada cuánto cabe esperar, una vez que el balón está jugándose, que se produzca una interrupción, pero no debemos tomarlas al pie de la letra para nuestros propósitos. Ya sabemos que, cuanto más cercana se localice una parada del juego de la portería que se ataca, tanto más

tiempo debemos esperar que tarde en reanudarse. Los saques de banda tratando de sorprender al contrario, podrían ser aquí una excepción. Así comprobamos que la revelación de la situación de juego, principalmente posicional, influye en la cadencia de las acciones. Pero también la modifican otros factores, como lo que se juega cada equipo en el enfrentamiento, el estado de la competición, el resultado parcial y el acumulado de las acciones del encuentro, el estado de la climatología y del terreno de juego, la presunción de superioridad, el trabajo y sacrificio realizado, la presión mediática, las circunstancias personales de los protagonistas, etc.: expectativas e ilusiones de una parte, efectos del fracaso por la otra. La búsqueda del equilibrio que se concentra en la situación dramática, que se acumula con el devenir a lo largo del encuentro, que se multiplica y ramifica. Además, naturalmente, habrá variaciones según sobre qué personaje, individual, grupal o colectivo se focalice la historia, que se pretenda extraer del evento concreto.

Recuperando el centro de nuestro discurso, lo que nos interesa ahora es si podemos, de alguna manera, determinar el tiempo que transcurre desde que el árbitro hace sonar su silbato para indicar una falta, una salida de balón del campo, un fuera de juego, un gol, y la puesta en juego de nuevo del balón, porque este tiempo de balón muerto es con el que un narrador cuenta para avanzar o repasar lo que vendrá o lo que ha acontecido.

Hernández Moreno et al., en el estudio citado (1992: 187-8) son muy precisos detallando el tiempo medio de interrupción que transcurrió en una observación durante siete partidos tras sancionar el árbitro acciones contra el reglamento o salidas de la zona de juego del balón. 196 faltas acumuladas en los siete encuentros a una media de 17''

por interrupción; 281 saques de banda –curiosamente, un diez por ciento más durante las primeras mitades-, con 9” de dilación; 140 saques de esquina o de portería, invirtiendo 17” de media para volver a poner el balón en juego; 48 sanciones de fuera de juego, a 17”; 37” después de cada uno de los 9 penaltis o goles; 25” por sustitución; 41” por otros incidentes; 29” por cada vez que se indica en relación a una conducta antideportiva. En las conclusiones de la investigación de Gómez Perlado, se considera que, de media, el tiempo pasado hasta reanudar el juego tras una falta es de 24 segundos; después de un saque de banda, 11; 20 segundos tras un saque de puerta, y 23 a continuación de un saque de esquina. Se supone, por lo tanto, que los dos equipos acuerdan una especie de *pacto de no agresión*, porque cualquier deportista, incluso aunque se hallase en pleno período de recuperación tras un esfuerzo, estaría capacitado para llegar, en menos de 15 segundos, al lugar que le corresponde para afrontar cualquier acción estática desde un extremo a otro de un campo de fútbol. Y que se producen, de media, 48 faltas, 37 saques de banda, 20 de puerta y 10 de esquina (1993: 54).

Se encuentren analogías o disensiones, nuestra duda permanece casi inalterada. Empero, tras esta profusión de datos, sí que se puede intentar preparar el dispositivo preciso para *llenar* ese hueco sin acción deportiva de la mejor manera posible, a base de demostraciones o explicaciones de lo que está aconteciendo o lo que, ya pasado, quedó sin detallar suficientemente según el plan.

Pero no nos adelantemos. Lo que sí queda demostrado, y con creces, es la importante profusión de situaciones de juego a partir de balón parado que suceden por partido. Las llamaremos indistintamente así o *fases estáticas*, denominación que en la

concepción de Gréhaigne “se refiere a todas las acciones que consisten en poner (o volver a poner) el balón en juego (para empezar el partido, cuando el balón sale de los límites del campo, cuando el árbitro pita una falta, etc.)” (Gréhaigne, 2001: 135). Algunos autores han dedicado sus esfuerzos a mostrar la importancia en la efectividad del partido de este tipo de acciones. Así, Richard Bate (1988: 297) encuentra que, de 71 goles del Nottingham, el 46% se consiguieron a partir de fases estáticas. Hughes (1973: 23) afirma que el 40% de los goles se consiguen de esa manera. En su estudio acerca de los goles conseguidos durante la fase final del mundial de Francia de 1998, José Antonio Marcos García (El Entrenador Español, nº 79) subraya que el campeón, el equipo francés, fue el más goleador y consiguió seis de sus catorce goles a balón parado. Concretamente, en el partido de la final contra Brasil, los dos primeros goles de los anfitriones –como suele decirse, *encarrilaron* el partido para Francia- se consiguieron a partir de sendos saques de esquina. También en las finales de los campeonatos del mundo de 1974, 82 y 86 el primer gol comenzó por una jugada a balón parado (Bate, 1988: 298).

#### *II.2.5. Revisión de los personajes que intervienen; los roles.*

El fútbol, como la mayoría de los deportes de equipo, debe considerarse, primero, de protagonistas colectivos. Un barrio contra otro, una nación contra otra: siempre grupos opuestos, representados por sus campeones. El enfrentamiento entre los bloques de jugadores traza el eje primordial de acción, el constitutivo de los movimientos partidarios de cada tiempo de juego. Se ataca indudablemente una portería y se defiende la otra. El equipo, como conjunto de jugadores y el club, como

contenedor, son los que disputan cada partido. Después, las aficiones hacen suya la liza<sup>59</sup>. Se espera solidaridad y cohesión dentro de cada equipo, pero también sabemos que un jugador puede demostrar *lealtad* durante una temporada a unos colores, y la siguiente jura fidelidad al equipo que, hasta entonces, había sido su enemigo acérrimo. Ejemplos cercanos en el tiempo de estas transposiciones los han dado Schuster, que ha jugado en el Barcelona, Real Madrid y Atlético de Madrid; Laudrup, Figo, Ronaldo o Celades, que pasaron del Barça al Real Madrid; Luis Enrique, que primero jugó en el Real Madrid y después triunfó en el Barcelona; Solari, que del Atlético pasó al Real Madrid.

Los sociólogos y antropólogos distinguen una subcultura del jugador profesional (Giulianotti, 2000: cap. 6), especie de esclavo en el negocio actual. Como señala el autor, los jugadores tienen objetivos comunes, por mucho que se distingan en equipos rivales, y patrones parecidos para realizar una carrera profesional; si cambian de club, tratarán de inculcarles camaradería con sus nuevos compañeros. Deben participar del espíritu común, pero conservar la individualidad suficiente como para poder reaccionar a sucesos inesperados dentro y fuera del campo



Figura II-6: Figo fue un ídolo en el Barça, su capitán. Aquí puede observarse celebrando un gol contra el Real Madrid en el Nou Camp.



Figura II-7. Celebración de tres jugadores que cambiaron su destino deportivo: Luis Enrique, Ronaldo y Figo, de izquierda a derecha, celebrando un gol del segundo contra el Real Madrid en el Nou Camp.

<sup>59</sup> Ver la referencia al principio segmentario, sección II.1.2., pág. 65.



(2000: 113). Nuestra orientación acerca de esas personalidades reside en quién debe ser centro de atención en cada momento, a veces reflejo de esas profundas cavilaciones, otras veces simple superficialidad.

Pero, hasta llegar al individuo, hay muchas gradaciones en las que podríamos encontrar distintos roles a seguir para nuestra investigación. Desde luego, en una formación presente en el terreno de juego, a punto para comenzar el partido, puede distinguirse primero, por ser común a ambos bandos, entre jugadores convocados y no convocados, y entre titulares y reservas. Además, los diferentes puestos en función de su especialización táctica –los llamábamos *funcionales* en la pág. 91-: porteros, defensas, medios, delanteros; y, más específicamente, lateral, central, marcador, líbero, carrilero, pivote, medio centro, interior, media punta, extremo, delantero centro... A continuación, por necesidad de sede, entre visitantes y locales. Aquí las contiendas tribales (cfr Jáuregui, 1975) construyen héroes (Rader, 1985: 5), cuyas mitologías se acrecientan con las hazañas mostradas en el campo de juego y con la voluntad y el deseo de las aficiones.

En el caso del fútbol la acción hace, en numerosas ocasiones, al rol. Tras un remate, sabremos que habrá rematador, portero, defensa marcador u opositor al jugador que remataba, etc., pero según el grado de éxito de cada una de las intervenciones parciales, tomarán más o menos importancia relativa. Por ejemplo, el rematador puede convertirse en el goleador. O sea, que la situación de juego modifica el rol –ver, en todo caso, una somera descripción de los roles en la sección II.2.1., pág. 91-. Un defensa tapa al guardameta y le despista: la situación escénica podría modificar el rol. El portero, después de su quinta parada cuando parecía que la ventaja favorecía al atacante, podría

llegar a ser el salvador de su equipo. El rematador puede incrementar su fama de gafe, si ha alcanzado el palo por segunda vez en el partido. O, posiblemente, lleve seis jornadas sin marcar. Es decir, que la situación dramática también modifica el rol. Un jugador presente en el campo, por ejemplo este rematador que no golea, puede convertir en protagonista a otro que permanece en el banquillo, o que ni siquiera está convocado para el encuentro: un goleador en aparente baja forma, con lo que la imaginación del espectador podría dispararse, creando tramas que escaparían a las expuestas por la *realidad* del juego y por su puesta en escena.

Concretamente, por comunes, podemos distinguir, en luchas individuales, entre infractor y perjudicado –con su especificación, en la falta ejemplar extrema, de lesionador y lesionado-, entre atacante o defensor –independientemente de cómo y dónde se haya iniciado la pugna-; jugador que saca el balón fuera del campo y el que va a ponerlo de nuevo en juego; pasador y rematador, o artífice de la jugada y rematador –cuando sean distintos-; pasador y controlador; es decir, que suele mantenerse la oposición ataque/defensa o la colaboración entre compañeros: en general, pueden encontrarse dualidades o parejas –al menos- de protagonistas para cada acción.

Resumiendo, encontramos roles *propios o característicos* –entrenador, jugador duro, árbitro, etc.-, que tienen que ver con el talento y el desarrollo de la carrera y las capacidades físicas y técnico-tácticas de cada uno; roles *comisionados* –convocado, titular, defensa, lanzador de penaltis, etc.-, que reúnen las encomiendas concretas para cada partido o competición; roles *situacionales* –rematador, derribado, goleador, etc.-, absolutamente coyunturales; y roles *dramáticos* –verdugo de los enemigos, héroe del bando, gafe, chivo expiatorio-, que tienen pasado y que van forjándose minuto a minuto.

De manera que un jugador duro, al que su entrenador utiliza de defensa habitualmente, puede haberse incorporado para rematar un córner y haber logrado el gol, con lo que se ha convertido en el héroe del partido. Lógicamente, unos van alimentando los otros: los situacionales y comisionados intervienen actualizando los característicos y dramáticos. Y unos abren puertas a otros –de otra manera, son excluyentes-: por ejemplo, si un jugador es el indicado por el entrenador para cerrar la defensa en caso de saque de esquina, difícilmente podrá lanzarlos. O unos se complementan con otros: capitán, goleador y derribado.

Queda el rol que actúa como don simbólico, que otorga la iniciativa, es el balón: el jugador que lo tiene se asemeja a un actor que hubiese tomado la palabra en escena; convierte a quien lo toca en foco de atención: los demás han de observarle, porque todos desean su posesión y de su manejo se derivan o deducen las siguientes acciones. El balón es el principal comunicador de la puesta en escena futbolística. Su movimiento traza la línea de acción inmediata. Su posición con respecto a las porterías orienta a los jugadores de uno y otro equipo, pues los defensas tratarán de interponerse al balón en el pasillo de acción directa, mientras que los delanteros tratarán de variar la ubicación de ese pasillo hasta que les sea propicio para intentar el gol. De hecho, la *materialización* de ese pasillo virtual es el tiro a puerta. En el fútbol, todo es amago, todo es intento hasta que aparece el balón para validarlo, para dotarlo de realidad.

Para nosotros la pelota define la zona de acción principal, la de focalización primaria, porque el espectador acude a contemplar sus evoluciones. Su movimiento cautiva y fija la atención. Su vuelo, su rodar libre o su conducción genera expectativas inmediatas. Su constante cambio de dueño es fábrica de intriga.

Como señala Castelo (1999: 52), “la comunicación motora es indisociable de la acción”. Cualquier desplazamiento, mirada, gesto de un jugador en el campo es interpretable por los demás como un indicio de actuación. Y el que lo ejecuta sabe que obtendrá, probablemente y como mínimo, respuestas motoras. Continuando su exposición, distingue entre lógica directa, cuando hay comunicación –transmisión de balón, ocupación de espacios- o contracomunicación –la oposición-; e indirecta, a base de gestemas<sup>60</sup> –transmite información o mandatos tácticos sin palabras- o praxemas – que acompañan a la acción, a los comportamientos motores-. Además, funciona el código reglamentario unidireccional establecido entre árbitro y jugadores, el cual, si no es tan explícito e inequívoco como en otros deportes, sí indica con precisión quién debe poner el balón en juego. Cualquier gesto, acción, de jugadores sin balón o árbitro separado de la focalización primaria o secundaria generará otro nivel de focalización, el terciario –al que podremos añadir público, famosos en las gradas, palco, etc.-.

El rol más especial es el del *forofo*, que la XXII Edición del Diccionario de la Lengua Española define como “hinchas, partidario entusiasta de un equipo deportivo”. El forofo se toma absolutamente en serio su papel generador del espectáculo futbolístico: si no participase, el fútbol podría jugarse por diversión, pero su ilusión por mirar precipita y vuelve imprescindible el entramado espectacular.

Hay espectáculos en los que el público espera, atiende respetuosamente y después declara su opinión. Hay otros en que, aunque se comparta una naturaleza común, las características etnológicas de los asistentes se ocupan de transformar. Es el

---

<sup>60</sup> El concepto es de Parlebas, como cita Castelo.

caso de la fiesta de los toros y el público de la Maestranza de Sevilla. El sentimiento que impera es el de respeto a la exposición artística del torero delante de una fiera que podría matarle. El público asistente adopta un aire grave y solemne, y sólo se expresará cuando el torero no corra peligro –al término de suertes, o de tandas- o en circunstancias excepcionales. Mientras tanto, predomina la contención. El mismo espectáculo, el taurino, aparece en Pamplona, durante las celebraciones de San Fermín, como una fiesta en las gradas a la que acompañan hombres y animales retándose sobre la arena. Se trata de cantar, de comer y de beber y, si la faena encandilase –o, como suele decirse también, *transmitiese*-, de dejarse llevar por la emoción del toreo.

El público del fútbol es siempre extrovertido sin embargo; busca abandonarse, evadirse –como ya vimos en la sección II.1.2., pág. 64-. El forofo pretende confundirse con los jugadores, fundirse en una experiencia compartida –recordando las palabras de Rader ya citadas-. Formar parte de la misma esencia. Como argumenta Brune:

“En primer lugar, un equipo es una esencia. Aunque su composición real tiene que renovarse cada 5 ó 6 años, se habla de él como de una entidad inmutable. La que encarna a un club, una ciudad, una nación. (...) Esta esencia trasciende a las épocas (...). El relato de unas decenas de horas más o menos gloriosas convierten al equipo en una esencia única, en una representación fantástica que persiste, aunque la mayor parte de sus actores haya desaparecido.

Pero precisamente, esta esencia es una identidad disponible que se promete a todos los que se quieran proteger con ella. El equipo-esencia aparece como un traje *prêt-à-porter* de la identidad colectiva, simbolizado por la camiseta y los colores del club, que visten los hinchas en un afán de reconocimiento personal y social, para sentir que existen” (Brune, 1999: 19).

El forofo está convencido de poder influir en el resultado, aún indirectamente, modificando con su ánimo el espíritu de los jugadores propios hacia la exaltación o el de los ajenos y los árbitros hacia el empequeñecimiento. De hecho, la investigación de Nevill et al. se plantea si las reacciones masivas de los aficionados podrían influir en las decisiones arbitrales a favor de los equipos de casa. La respuesta es positiva (1999:

830). Ya hemos cifrado

los resultados 1X2 de las

temporadas de Liga de la

Primera división 90-91 a

la 2.000-1, que repetimos

a continuación: partidos

totales 4.344; ganados

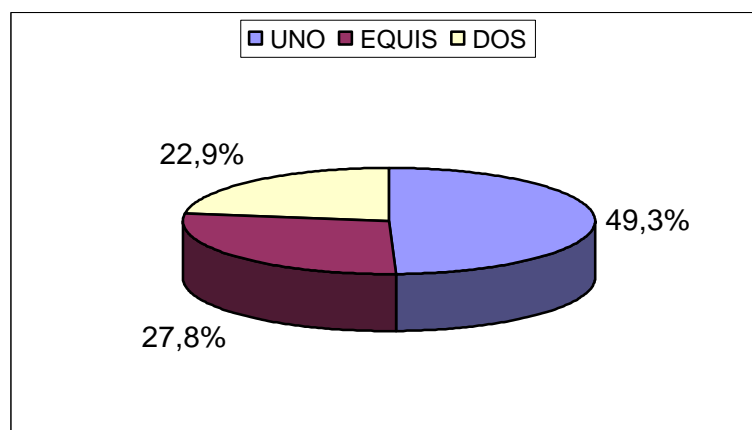


Figura II-8: porcentaje de resultados en la década de los noventa.

por el equipo de casa, 2.142 (el 49,3 %); empatados, 1.207 (27,78 %); victoria del visitante, 995 (22,9 %); ver figura II-8.

Y, además, el público entusiasta trata de ofrecer espectáculo por su parte. En España su ubicación en el campo en la zona tras las porterías –los llamados *fondos*-, habitualmente, es deficiente para el mero observar del partido. Las acciones de los jugadores, a veces, son tapadas por la propia portería. Por eso, las localidades suelen resultar más baratas. Pero están cerca de uno de los dos sectores más importantes del campo, y sus pancartas y atuendos son muy visibles, aunque tratasen de evitarse, y el portero contrario tendrá que escuchar sus continuos improperios durante la mitad del partido.

El forofo es un público conseguido y entregado: definitivamente, parte de su identidad social descansa sobre ese grupo de origen deportivo cuyos valores ha elegido o heredado<sup>61</sup>. Son incondicionales, no importa tanto que el equipo atraviese una mala racha de juego, y el espectáculo resulte aburrido, o que los resultados no acompañen. Y, normalmente, aceptan que el fin justifique los medios, porque, si tuviesen que elegir entre buen juego y victoria, lo que les importaría de verdad es que su equipo gane. Primero los mecanismos de identificación; después la contemplación de la belleza futbolística.

Ya estamos obligados a examinar con detenimiento la acción futbolística desde el punto de vista de la narrativa.

#### *II.2.6. Del desequilibrio y de las acciones clave.*

Mediante la mera observación de los partidos de fútbol, si estamos presentes en el campo, podemos distinguir, de especial interés para nuestro análisis, cuatro tipos de acciones ejecutables por los protagonistas del espectáculo: atléticas, técnico-tácticas, reglamentarias y emotivas<sup>62</sup>.

---

<sup>61</sup> El forofo, en un gran número de casos, hereda y aprende su afición. Ver una anécdota al respecto, por ejemplo, en Alcoba (1987: 233, cita 28)

<sup>62</sup> La exhaustividad nos conduciría, al menos, a considerar también las acciones *comunicativas*. Hemos descartado crear una categoría con ellas debido a que las comunicativas que nos interesan y podemos detectar y aislar para narrar pueden bien incluirse dentro de las emotivas o dentro de las atléticas –algo más arriba nos hemos detenido brevemente en la comunicación motora–.

Hablaremos de *acciones atléticas* al referirnos a las mecánicas motoras que se entienden como de base en educación física: un futbolista se desplaza corriendo a diferentes ritmos, según lo precise en cada situación de juego, controlando el ritmo, la velocidad y la coordinación de su carrera; salta, bien sea en parado y en vertical, como en carrera o las *estiradas* de los porteros; lucha por la posición o por el balón, aunque limitadamente según el reglamento, que tan sólo permite el contacto hombro con hombro; y lanza el balón cuando saca de banda o cuando el portero, después de una parada, pone el balón en juego con la mano. Así pues, las acciones atléticas básicas que efectúan los futbolistas son correr, saltar y lanzar, y cada una de ellas, por coordinación, agilidad, velocidad de ejecución, idoneidad, etc., puede dar lugar a bellos o emotivos momentos.

La mayoría de los autores coinciden en que el fútbol ha aumentado mucho su demanda de rendimiento físico puro, hecho que afecta directamente a la primera de las categorías de acciones nombradas, e indirectamente a las otras. Y un fútbol perfecto necesita intérpretes completos:

“En la actualidad, al exigirse de los jugadores y de los equipos mejores niveles de eficacia, ya desde el punto de vista ofensivo, ya desde el defensivo, se ha aumentado la intensidad y el ritmo de juego; esto ha afectado sobremanera no sólo a los aspectos técnicos sino también a los aspectos psicológicos, creados por el aumento de la presión sobre el raciocinio táctico de los jugadores” (Castelo, 1999: 56).

Convengamos que cualquier situación de partido plantea problemas de consideración de la mejor alternativa posible para continuar el juego. Su complejidad táctica será, por definición, proporcional al número de variables posibles a seleccionar como solución por cada jugador. La elección del portador del balón afecta siempre



directamente a la del resto, mientras que la decisión que tome cualquiera de los otros jugadores tendrá una capacidad de implicación inmediata menor –aunque, de manera indirecta, la valoración de cada acto volitivo puede no tener límites-. Existe una dualidad decisión-acción, pues: “Esta é uma matriz fundamental dos desportos colectivos – o tipo de conduta que se adquire, exige constantemente do jogador dois pressupostos: uma decisao (soluçao mental como vaiável a aplicar) e uma acçao (ajuste mecânico-energético)” (Guia et al., 2004: 1).

El jugador que posee el balón, después de percibir y analizar la situación de juego y de razonar una solución táctica mental, recurrirá a su repertorio de habilidades específicas y respuestas motoras (Castelo, 1999: 201) para traducir técnicamente su elección. Es decir, que las *acciones técnico-tácticas* son las que hacen uso de las habilidades específicas de manejo del balón, que sólo pueden ser llevadas a cabo por el jugador portador, o de las del raciocinio táctico y, por lo tanto, las puede efectuar cualquier jugador. Ésta última modalidad tiene la característica de implicar siempre la acción conjunta de, al menos, otro jugador, por lo que debe *trazar* de alguna manera un *rastro legible* de las intenciones de su ejecutor, como hemos visto más arriba.

Naturalmente, las variaciones técnico-tácticas son enormes. Las distintas modalidades de interacción con el balón, según la parte del cuerpo que se emplee; si es en movimiento o en parado, con oposición o no; en apoyo o en el aire –de volea-; al primer toque o en varios, etc.; sin duda son parte fundamental del atractivo de este deporte, que se plantea el manejo de un móvil sin utilizar la herramienta humana más versátil: la mano. A partir de aquí, todo podría ser magia. La maravilla resulta a menudo de la conjunción de la técnica con el dominio de la previsión espacio-temporal: el

cálculo del control de las carreras y de la velocidad del balón, la increíble capacidad para visualizar perfectamente la situación de juego al cabo de 2". Reduciendo al mínimo las posibilidades de acciones técnico-tácticas, un jugador que va a llegar a ser el poseedor del balón puede conducirlo, pasarlo, controlarlo o rematar. Entendamos rematar como golpear el balón con la inmediata intención de introducirlo en la portería. Conducción del balón, según la Escuela Nacional de Entrenadores, "es la acción técnica que realiza el jugador al controlar y manejar él balón en su rodar por el terreno de juego" (Vázquez Folgueira, 1994: 34). Nosotros separamos el concepto de control porque, como veremos, abre de nuevo las opciones de jugar la pelota.

Entre las acciones puramente tácticas, podemos encontrar por ejemplo, iniciar un desmarque, continuar corriendo hacia delante tras pasar el balón para dar ocasión a un compañero de *fabricar* una pared, adelantarse la última línea defensiva para presionar con la amenaza del fuera de juego, recuperar la posición de un compañero que se ha adelantado atacando, apoyar en defensa a otro defensor que encara un uno contra uno, y un sinfín de etcéteras.

Más arriba, examinando la lógica del juego, encontramos que siempre se comienza a jugar el balón a partir de una fase estática. Los jugadores, a partir de que el árbitro haya detenido el juego, trabajan posicionalmente en la óptima recolocación para cuando el balón comience a moverse, y se ingrese así en una fase dinámica o abierta. Ese rendimiento posicional sin balón está regido, en cada caso, por una determinada mínima configuración espacio-temporal, a partir de la cual debe recomenzar el juego. El árbitro y los jugadores que están directamente implicados en el relanzamiento del juego –el sacador y sus apoyos; la barrera u oposición, el portero en el caso del penalti,

jugadores que abandonan e ingresan durante los cambios, etc.- ejecutan lo que llamaremos *acciones reglamentarias*, las cuales, como ya vamos conociendo, son más numerosas de lo que podría esperarse.

Por último, las *acciones* o -más propiamente- *reacciones emotivas*. Apuntamos un aserto basado en la observación: “A toda acción futbolística sucede una reacción emocional, proporcional a la situación –o tensión- dramática actual y al grado de implicación escénica”. De acuerdo a las consideraciones sobre la motivación y el patetismo iniciadas más arriba, podemos extender lo emocional a lo comunicativo, suponiendo que se traspasa la barrera del autocontrol de la *vida normal*. Es decir, que cualesquiera acción deportiva *interpretada por alguno de los roles principales* que suceda en el terreno de juego deriva, inmediatamente, en otras acciones gestuales, vocales o de conducta correspondientes –las cuales, a su vez, podrían continuar creando reacciones en cadena- no necesariamente a los mismos implicados en la acción original.

Porque hay dos planos para la reacción: el del terreno de juego, como si se tratase de las de los intérpretes en el escenario y el proscenio –por el banquillo-, y el del graderío, que funciona como si de un coro se tratase. Las acciones emocionales en el campo, además de reforzar y subrayar la decantación partidista de las acciones deportivas a las que acompañan, caracterizan al héroe, activando su vinculación comunicativa con la afición, motivando, encabezando y prolongando la reacción de ésta, que vibra al unísono de sus representantes, de manera que amplifique los sentimientos que se muestren en el césped. Dominando la escena.

Los períodos de reacción fijan la mirada, en principio, aparte del balón, el cual nunca cambia de aspecto por lo que sea que se consiga con él, no tiene gestualidad posible. Transvasan decididamente el protagonismo hacia la focalización secundaria o terciaria, es el momento de darle una cara a la emotividad contenida.

Este primer nivel reactivo podría no darse; de hecho, los dictados más íntegros del juego limpio llevarían hasta tal punto el respeto a las decisiones de los árbitros y al oponente, que un gol apenas se celebraría, debido a que la alegría en los exitosos alimenta el desprecio y la humillación de los superados. Este código del honor a la vieja usanza sigue contemplándose habitualmente en la *parte noble* del palco, el lugar donde contemplan el encuentro los máximos dirigentes de cada uno de los equipos. Se sobreentiende que las manifestaciones de alegría o de repulsa son el resultado de el envilecimiento o vulgarización de la educación: un caballero debería ser capaz de controlar sus emociones, cuando éstas impliquen de alguna manera al rival.

La experiencia actual, como la del período que nos ocupa, evidencia un enorme volumen de reacciones, expresadas mediante grandes dosis de emotividad en ambos niveles. Naturalmente, las más desaforadas las representan los jugadores que acaban de conseguir un gol, tanto más celebrados cuanto mayor es la carga de la situación dramática en cuyo contexto se consigue. Por otra parte, son bien conocidas las costumbres de determinados jugadores, habitualmente delanteros goleadores, que *ritualizan* un movimiento o reacción característico después de marcar. Ejemplos muy conocidos son la voltereta de Hugo Sánchez, el beso en el anillo de Raúl, el arquero de Kilo, el perro de Leandro (Valencia). Por cierto que, en ocasiones, muestran gran imaginación. Cuando es el equipo que juega en casa el que ha anotado, y no tienen prisa

con respecto al resultado actual, es esperable, al menos, que el juego tarde en reanudarse cuarenta o cincuenta segundos.

Pueden verse celebraciones y gestos de ánimo, como muestra positiva; lamentos por acciones fallidas o debido a golpes o lesiones, protestas y quejas; también simulaciones, es decir, acciones fingidas, comparten estos registros negativos. El repertorio gestual que le llega al observador es relativamente reducido –probablemente, el oral también sea redundante y pobre-. Comoquiera que la regla imperante es la desinhibición, será esperable la interpretación reactiva simultánea de un buen número de protagonistas, especialmente por la parte local.

Ahora sí que podemos abordar una división como la de Franks y Mc Garry (2002: 368) entre deportes dominados por el tanteo y deportes regidos por el tiempo, para tratar de reducir, con vistas al análisis, los contingentes primarios de la estructura temporal. Es el momento de definir la *escena de acción futbolística*: la *jugada* como lo acaecido en el intervalo entre dos fases estáticas. Por lo tanto, la duración será variable e impredecible, igual que el número de acciones técnico-tácticas con unidad mínima de sentido en la generalidad de un encuentro, que llamaremos *acciones* a partir de ahora. Una jugada puede contener una entrada en plancha por un defensor; un remate de cabeza; una pared entre dos jugadores; un control difícil con el que un atacante evita el saque de banda para el contrario; otra que no consigue el remate; un pase que cruza el campo de parte a parte; un defensor que logra anticiparse a un atacante que esperaba recibir el balón; una internada por la banda en solitario de un atacante que culmina en gol; etc. Todas estas acciones pueden suceder en el interior de una *jugada futbolística*,

que durase dos minutos y medio. También puede suceder que contenga una sola acción: un jugador saca de banda y su compañero, que esperaba controlar el balón, yerra y lo tira fuera: ha transcurrido un segundo.

Entonces, hay un segmento escénico que denominamos jugada entre dos puestas en juego consecutivas del balón. Y matizaremos, resumiendo: (1) cada jugada puede contener una o numerosas acciones, como ya hemos visto. (2) Es posible fijar, con mayor precisión, la jugada entre dos pitidos del árbitro deteniendo el juego. Si bien es cierto que, en ocasiones, no se hace uso del silbato por tratar de provocar mayor dinamismo. (3) Cada jugada puede dividirse, así, en preparación y colocación reglamentaria, puesta en juego, juego y conclusión. alguna de estas etapas, como en el ejemplo que acabamos de comentar, podría durar décimas de segundo, o bien superponerse a otra –por ejemplo, la puesta en juego rápida de una falta con la recolocación de los jugadores-.

Pase lo que pase durante la jugada, los inicios y finales son categorizables, todos se recogen en el reglamento; nosotros ya hemos ido nombrándolos poco a poco. Entre todos, algunas de las puestas en juego nos interesan especialmente: los saques de esquina, sobre todo en determinadas situaciones dramáticas; los libres directos e indirectos que, por su localización espacial, conlleven peligro de gol; los saques de penalti, junto a algunos de los anteriores el momento álgido del suspense en el fútbol. Es decir, que nuestro interés es especialmente dramático, como inicio de acciones con la máxima expectativa emocional posible.

En lo que a finales se refiere, nos interesa especialmente el gol, culminación del esfuerzo colectivo e individual, símbolo del éxito y del fracaso, golpe afectivo y finalidad *natural*. El gol, en cualquier caso, no es la única manera de concluir una acción de peligro. A. H. Ali, preguntándose acerca de la posibilidad de identificación de patrones de ataque y de su éxito a lo largo de un partido, identifica nueve tipos de formas de finalizar una acción de ataque: en gol, en tiro a puerta parado por el portero o los defensas, en tiro fuera del campo, en que se pierde la posesión, en saque de esquina, de banda, en fuera de juego, en penalti y en falta (1988: 304).

Desde el punto de vista defensivo, y de acuerdo con su particular visión táctica, Hughes encuentra cinco razones por las cuales un gol puede ser marcado: (1) no haber presionado suficientemente al atacante que lleva el balón; (2) no haber apoyado al defensa marcador; (3) no haber seguido de cerca los movimientos de los atacantes; (4) haberse dejado arrebatar el balón; y (5) no haber defendido con éxito los saques de falta (Hughes, 1973: 19). No se consideran ni la suerte, ni el acierto indefendible de los atacantes, ni el desempeño del portero entre otros factores, pero un entrenador debe descartar todo lo que no pueda trabajarse suficientemente.

Por su parte, Gréhaigne enumera tres condiciones que deben darse normalmente para que se marque un gol: “el ataque debe adelantarse a la línea defensiva (punto de ruptura), debe conservarse este avance y la acción de marcar propiamente dicha tiene que finalizarse” (2001: 120). Si deja algún aspecto demasiado indeterminado, sin embargo introduce un concepto que para nosotros será básico: el *punto de ruptura*. Este adelantamiento como expresión de la iniciativa consumada, con lo que la defensa debe trabajar de firme para restablecer la situación anterior de equilibrio, nunca es duradero.

En la misma obra, Gréhaigne observa que, la duración del intervalo entre la ruptura y el gol es mínima, nunca superior a los cuatro segundos:

“Por tanto, la defensa dispone de muy poco tiempo para restablecer el equilibrio y los atacantes de poco tiempo para marcar. Y, sin duda, esta es la razón por la cual sólo las acciones rápidas son decisivas y el retraso detectado nunca se puede llegar a recuperar del todo. Esta constatación explica asimismo el hecho de que se marquen pocos tantos” (Gréhaigne, 2001: 118).

Como a los estudiosos, a cualquier espectador de fútbol le interesaría especialmente ese momento en que la defensa no puede recuperar directa e inmediatamente el equilibrio. Admitamos que, incluso, al partidario acérrimo. Por lo tanto, también le incumbiría a cualquiera que pretenda contar lo que está sucediendo o ha sucedido durante un partido de fútbol. El gol es el momento clave, emotivamente hablando y en lo concerniente al aspecto eficaz del resultado; pero ¿cómo ha llegado a suceder? La causa del gol está en el punto de ruptura: la defensa ha sido desbordada, aunque haya sido durante un solo instante –como remarcaba Hughes, en su primera razón para el gol- de relajación. En esta hipótesis, un instante de despiste de un jugador obliga a un esfuerzo enorme de todo el equipo, y quizás a un cambio de táctica, a partir de un resultado momentáneo adverso.

El punto de ruptura es un bien escaso. El ataque fructífero, el que puede dar lugar a un remate a portería, también lo es. Según Castelo, se rematan el 12% de los ataques, el 4% lleva mucho peligro de gol, el 1% se convierte (1998: 34). Y ya que estamos con cifras, el estudio de Álvarez Cubero (1994), ya mencionado, sobre los goles marcados en la temporada 93-94 en España, observa que, de 989 goles totales, 569, es decir, el 57,53% se consiguen en la segunda parte, y que, de éstos, 238, el



41,48%, se marcan en el último cuarto o el tiempo de descuento. En otro se constata que el 23% de los libres directos de todo el partido, el 18% de los indirectos y el 21% de los saques de esquina también se contabilizan durante el último cuarto de partido (Pérez Zabala y Vicente i Vives, 1996: 51). Cada vez se produce mayor número de infracciones en el fútbol de alto nivel.

Antes de proseguir con las peculiaridades de la acción futbolística, debemos hacer una aclaración terminológica. En el sentido más clásico, el militar, *estrategia* es el “arte de dirigir las operaciones militares” (DLE XXI, 1992: 917). *Táctica*, en el mismo contexto, significa “conjunto de reglas a que se ajustan en su ejecución las operaciones militares” (1992: 1932). Es decir, que se considera la táctica como una actualización de la estrategia a condiciones particulares. En el fútbol internacional se da por buena la consideración de que la estrategia *contiene* a la táctica: “la estrategia representa lo que está previsto con anterioridad para organizarse; la táctica constituye la adaptación de esta estrategia, en el instante, a las configuraciones del juego y a la circulación del balón (por tanto, a la oposición)” (Gréhaigne, 2001: 150). En el fútbol español, en cambio, se produce una inversión semántica los términos, debido a que la Escuela Nacional de Entrenadores de Fútbol los entiende de manera diferente (ver Cuadrado Pino, (2001: 57-8).

Así, lo normal es encontrar la acepción “jugada de estrategia” en lugar de jugada –preparada- a balón parado, o más concretamente, que se entienda la estrategia como: “el ARTE o HABILIDAD de PREPARAR, ENSAYAR y posteriormente REALIZAR durante el transcurso del partido TODO TIPO DE JUGADAS A BALÓN PARADO, con el objetivo de obtener ventaja sobre el equipo contrario, principalmente a través del

gol” (Marcos, 1994: 12, las mayúsculas son del original). Por razones de asepsia teórica -ya que utilizamos fuentes extranjeras y nacionales-, nosotros utilizaremos “fases estáticas” o “jugadas a balón parado” para nombrar situaciones de juego en las que van a producirse saques que permiten, bien la preparación de una acción conjunta del ataque, bien la ejecución individual directa –lo que, en cualquier caso, también obligaría a la defensa a ocuparse del resto de los atacantes-. Herederos de la tradición ajedrecística, creemos que „táctica’ se refiere a la escaramuza, al planteamiento o variación de acciones parciales, mientras que „estrategia’ puede denotar la posición individual de un jugador ante la „concepción general del juego’.

La jugada proveniente de fase estática que más posibilidades tiene de convertirse en gol es el penalti. Además, siempre resulta controvertida por sí misma, o en comparación con las otras jugadas y debido a su desenlace habitual. Al tratarse, en escena, de un duelo entre dos protagonistas principales, la investigación sí tiene más sencillo sacar conclusiones. El porcentaje habitual de conversiones por penalti lanzado ronda el 85% (Álvarez Cubero, 1994: 49; Mc Garry y Franks, 2000: 401). Según nuestros cálculos, desde la temporada 95-6 a la 2000-1 se han lanzado un total de 746 penaltis en la Liga de Fútbol en primera división, convirtiéndose 575, por lo tanto, un 77% aproximadamente -datos de la Enciclopedia Digital de la Liga de fútbol de 1ª y 2ª división, de Share Evolution, ver Anexo I, Tabla 10-.

Suelen considerarse dos tipos de hábitos de lanzamiento: el jugador que decide dónde va a tirarlo y, sin apartar la vista del balón para no dar pistas, ejecuta el tiro adonde tenía previsto, y el que espera todo lo posible para tratar de averiguar las intenciones del portero. Por su parte, éste puede emplearse de la misma manera:

lanzarse a un lado esperando que sea el correcto, o intentar hallar indicios –o provocarlos- que señalen el lugar donde va a ir dirigido el lanzamiento. Por lo tanto, se configura como una especie de duelo de pistoleros del oeste donde uno tiene la ventaja –el lanzador- y el otro hará lo posible por obtener la iniciativa –el portero-, a base de falsas señales o pistas, de la colocación no equidistante a ambos postes, etc.

Un penalti suele tardar entre 400 y 800 milisegundos en cruzar la línea de meta. Es decir, se lanza a una velocidad entre 100 y 50 kilómetros por hora (Kuhn, 1988: 490). Comoquiera que cerca del 80% de los lanzadores esperan al portero (íbidem), la única opción real de pararlos descansa en las especiales cualidades de percepción y en la velocidad de reacción de los guardametas. Entre porteros de balonmano, exponentes de la máxima velocidad de reacción, no se han detectado tiempos de reacción menores que 170 milisegundos (García Herrero et al., 2003: 41).

La pregunta, en cualquier caso, es ¿a qué parte del cuerpo de los lanzadores deben mirar los porteros para recoger la suficiente información acerca de dónde va a ir dirigido el balón? Este es el planteamiento del estudio de Savelsbergh et al. (2002). Concluyeron que los porteros más expertos comenzaban su reacción a los 300 ms, y que usaban patrones de mirada. Movían poco el centro de atención, a sitios especialmente informativos: pie que tira, pie de apoyo, zona de golpeo del balón. Se advierte que los estudiosos no han conseguido ponerse de acuerdo sobre el sitio concreto al que se debe mirar.

Según los datos de Morya et al. (2003), si el portero se lanza a 500 milisegundos del toque de balón, recibe el gol prácticamente seguro; si lo hiciese a 200 ms, habría

reducido la posibilidad de gol al 65% y, si se consiguiera lanzar a 153 ms, bajaría la posibilidad real de marcar al 47,5%. Ya hemos visto más arriba que esta opción teórica es, cuando menos, complicadísima, pero la verdadera aportación de este estudio es que define un “punto de no retorno” para el tirador, después del cual ya no podrá cambiar a tiempo sus acciones para marcar o no, al menos, de manera lo suficientemente precisa. Si el portero, pues, saltase en ese instante al lado adecuado, tiene el máximo tiempo posible para alcanzar el balón sin que el lanzador tenga capacidad de corrección con garantías de éxito. Evidentemente, empero, estas conclusiones las conocen porteros y lanzadores. Además, la intuición no se puede medir, y la posición de golpeo que relacione los puntos de contacto de la bota y el balón, todavía tampoco.

La mayoría de las competiciones que no permiten los empates como resultado alternativo contemplan las tandas de lanzamientos de penalti como solución más o menos rápida para resolverlos. El portero siempre es el mismo, pero los lanzadores no son ya los mejores de cada equipo, sino que han de intervenir otros jugadores con menor precisión. Esta configuración hace que baje el nivel de acierto, y que los porteros sean protagonistas decisivos. El porcentaje de penaltis convertidos puede bajar del 85,2 al 75,6% (Mc Garry y Franks, 2000: 401).

Muchos de los penaltis que se señalan provienen de infracciones al reglamento castigadas, además, con tarjetas amarillas o rojas, sobre todo, desde los últimos cambios reglamentarios. Este hecho, y las reacciones de protesta por ambas sanciones, suele prolongar el tiempo hasta que pueda lanzarse la pena máxima al menos cuarenta segundos (Hernández Moreno, 1992: 187-8).

Las fases estáticas poseen una importancia inopinada para la resolución eficaz de los partidos. El análisis y la observación de encuentros ha establecido, desde hace décadas, esta relevancia en cifras. Así, Hughes (1973: 104) parte de que casi un 40% de goles –ver sección II.2.5., pág. 130- se han iniciado de jugadas a balón parado. Más cerca de las fechas que nos interesan, Pérez Zabal y Vicente i Vives comparan el rendimiento de las fases estáticas a lo largo de las fases finales de tres mundiales consecutivos: en el de México de 1986, un 27,3% de los goles se consideran de jugadas a balón parado; en Italia, en el 1990, el 32,2%; finalmente, en EEUU en 1994 es el 30,3% (1996: 50). Esta última cifra contrasta con la que ofrece Marcos (1994: 13), que es del 39% para el mismo campeonato. Para apoyar la importancia de este tipo de jugadas, Marcos compara la clasificación que elabora la FIFA para las mejores selecciones por su juego, con el porcentaje de goles que obtuvo en el mundial de EEUU cada una de ellas desde una situación de fase estática. La lista es, por este orden, Brasil, Italia, Bulgaria, Rumanía y Suecia. Sus porcentajes respectivos de goles a balón parado son el 41,5%; 62,5; 72; 40 y 37,5% (Marcos, 1996: 14). Ya hemos visto más arriba, obra del mismo autor, el recuento de los goles de la selección campeona en el mundial de Francia de 1998. Grant et al. (1999: 826), cifran los goles a balón parado en toda esa fase final en el 24,6%.

Estos números han de indicarnos principalmente la importancia real que este tipo de jugadas tiene con respecto a la eficacia anotadora de los equipos de fútbol, además del cuidado que ponen los de alto nivel en su planteamiento y ensayo. Hay formaciones que se distinguen por crear peligro con movimientos coordinados también desde los saques de banda, pero lo más corriente es que se desarrollen a partir de los saques de esquina y de los libres directos e indirectos más o menos cercanos al área. El Atlético de

Madrid –campeón de Liga y de Copa- de la temporada 1995-96 consiguió un alto porcentaje de sus goles a partir de saques de esquina y tiros de libre directo, apoyados en un excelente y preciso lanzador, Pantic, y en una calculada variedad de combinaciones en el remate. Introducían el uso controlado del desvío de cabeza, desde el extremo anterior del área pequeña, lo que comúnmente se conoce como *peinar el balón en el primer palo*, mecanismo que convertía en difícil el cálculo del despeje para defensas y portero, y aprovechaba el factor suerte en el rebote debido a la acumulación de jugadores en movimiento y la proximidad a la portería.

Los tiros libres directos e indirectos en posición cercana al centro longitudinal del terreno de juego son, desde luego, una opción importante de conseguir gol para el equipo que ataca. Puede prepararse detenidamente todo tipo de jugadas coordinadas, o bien lanzamientos que necesiten del especial talento técnico de alguno de los jugadores. Sería ofrecer demasiada ventaja al enemigo no cubrir una buena parte de la portería con una barrera –ver, ejemplarmente, el gol de Kluivert a Illgner tras un saque de falta de Rivaldo en el Par6 incluido entre los partidos del corpus de investigación de este trabajo-. Con la finalidad de obstaculizar la trayectoria del balón, normalmente se utilizarán cuatro o cinco jugadores. Esto, en principio, supone que los atacantes tienen ventaja numérica resultante (Hughes, 1973: 124). Pueden destinarla a engrosar la barrera con la finalidad de tapar al portero, para impedirle ver el balón hasta que esté a una distancia que ya no le permita reaccionar: a la misma que un penalti, pero con el móvil ya lanzado. A cien kilómetros por hora, el balón recorrerá veinticinco metros en menos de un segundo; y los últimos quince metros en un poco más de medio segundo. También pueden optar por realizar una jugada preparada, aprovechando la superioridad numérica y la iniciativa.

En los saques de esquina, la conformación clásica de los atacantes contempla tres pasillos de remate: primer palo, punto de penalti y segundo palo, y dos tipos de lanzamiento básico cuando se pretende un remate inmediato: con efecto que se *separa* – utilizamos esta denominación para su más fácil entendimiento- de la portería o que se aproxima a la misma. Debido a la aglomeración de jugadores en el área, no se considera el remate más que de cabeza. El resto del espacio, hacia el plano del terreno, se supone obstaculizado y no aprovechable. La defensa, de hecho, se estructura a partir de los factores de orientación, distancia y anticipación en el marcaje (Aguado, 2004: 18), y dos criterios para éste: en zona –cubriendo los tres pasillos por delante- o individual.

Asimismo, y con idea de dar variedad al ataque y, por lo tanto, de crear mayores incertidumbres a la defensa, en ocasiones se pone el balón en juego en corto desde la esquina, pretendiendo también abrir ángulo al posible centro y sorprender a la defensa descolocada. Algunos estudios observan esta opción, a la que no conceden ninguna eficacia (cfr. Pérez Zabal y Vicente i Vives, 1996).

#### *II.2.7. La materia narrativa: las tramas del fútbol.*

El fútbol es un espectáculo *seriado*. Las competiciones que se disputan a un partido tan sólo son marginales, habitualmente consideradas “no oficiales”. Así pueden estar configurados los torneos de verano, los partidos entre campeones de otras competiciones, etc. Lo normal es que un partido esté integrado en una unidad argumental superior. Continuando la disertación de Brune expuesta más arriba –sección

II.2.5., pág. 135-, las esencias perdurables tienen numerosas ocasiones de medirse entre ellas, no sólo una. La inmortalidad de la idea esencial del equipo es suficiente para organizar un entramado de relaciones de confrontación duradero y multidireccional.

La Liga de Fútbol Profesional de España, la LFP, tiene una estructura temporal compleja: es una repetitiva edición anual que comienza en las últimas semanas del verano y acaba habitualmente en las últimas de la primavera. Se juega todos contra todos y, en el período de nuestro análisis: de la temporada 90-1 a la 2.000-1, forman su primera división veinte equipos -salvo en las temporadas 95-6 y 96-97, en las que veintidós equipos disputaron un total de 462 partidos en cuarenta y dos jornadas-. Esto quiere decir treinta y ocho jornadas de diez partidos cada una, y 380 partidos jugados.

Siempre se encuentran razones para acudir al estadio y ver al equipo con el que se conforma esa parcela de identidad social: el equipo que acude es mediocre, deportivamente hablando, y puede darse una victoria fácil; o es el enemigo acérrimo, y sobrarán excusas; o es el que hace dos temporadas venció al nuestro y la derrota acabó con nuestras esperanzas de clasificación para luchar por un título europeo; o es el que fichó a uno de nuestros jugadores emblemáticos y, por eso, nos cae simpático o todo lo contrario.

Y cada personaje conllevará su propia historia, que se hará más o menos relevante en el argumento del espectáculo según su participación prevista o efectiva. Porque, indudablemente, existe también una esfera mediática, que reúne y orienta la información previa al espectáculo, traduce o cuenta lo que sucede de forma simultánea al acontecimiento y transmite, destila y produce su parte del material comunicativo



posterior al evento. No es nuestra intención detenernos en esta importante cuestión, pero resulta imposible rehuirla completamente cuando se plantea de manera seria profundizar en el contenido del partido: lo que se ve durante el espectáculo futbolístico está también, en alguna medida, construido a partir de lo que ya se *sabía* del evento<sup>63</sup>.

Así pues, la urdimbre permanece bien tensa desde el comienzo del partido, y el entramado va continuamente modificándose, según la situación de juego y según la situación dramática que se desprende de las expectativas de ilusión y las carencias que van produciéndose. Todo ello apremiado por la localización en la línea temporal, que acelera el deseo, cuanto más se acerca el final, o moviliza amenazas sobre lo ya conseguido.

La situación dramática del espectáculo futbolístico, idealizada como artilugio teórico, sería exactamente lo mismo que la situación de juego, interesada especialmente por el factor humano, pero en el tapiz narrativo: un mapa posicional que sitúa a los personajes más o menos cercanos al objeto de sus deseos con sus vectores emotivos más o menos cargados de fuerza y dirigidos en función de un balón que no es sino la *focalización* argumental: quién tiene el turno de accionar, de hablar, dónde hay que mirar. Es decir, que engloba a los personajes y al espectador. Nos indica el progreso del argumento, nos sugiere el de la *historia mediática*. Su función es la de ubicación emocional del espectador, y cada uno maneja el suyo a su manera, porque la urdimbre estaba personalizada: cuando el espectáculo se desarrolla delante, cada uno teje su tapiz. Luego puede mostrarse, contrastarse, alterarse según el diseño de otros, o proponerse como parangón para los demás.

---

<sup>63</sup> Por lo demás, en la hemeroteca siempre es posible encontrar descripciones más o menos extensas de las tramas deportiva, escenográfica y dramática además, evidentemente, de la propia trama mediática.

La situación de juego –contenida en la situación escénica, que incluye además los palcos, el público, el resultado actual, el acumulativo de acciones durante el tiempo de partido: todos los elementos de la puesta en escena- finaliza con el último pitido del arbitro, mientras que la dramática no dejará de alterarse allí, sino que está expuesta a cambios *narrativos* posteriores.

La situación dramática anuda determinadas líneas de la historia, incluso aunque no tengan que ver con la parte puramente deportiva, entre sí. Obliga o exige determinados cambios de focalización que, a primera vista, pudieran parecer inadecuados o incoherentes con el progreso natural de la narración. En el caso concreto de esta discusión la cercanía a la coherencia, simplemente subjetiva, es proporcional a la distancia que media desde el punto de vista del narrador al propio.

Un espectador, por ejemplo, puede sentirse desanimado y contrariado cuando un delantero, cuya carrera deportiva ha estado siguiendo desde sus años de formación en la cantera, se lesiona y ha de abandonar el campo. Conoce cada detalle de su historial, y cree poder prever sus movimientos y sus logros. Tal vez esta era una de sus principales motivaciones para asistir al partido. Por el contrario, un segundo asistente ve en este hecho la ocasión para que otro atacante, que reúne sus simpatías, ingrese al terreno de juego. Este otro espectador ha acudido al estadio con la ilusión de poder observar a su preferido jugando, a pesar de que ya conocía la intención del entrenador de no alinearlo en el equipo titular. El uno rebuscará en una posible deficiencia en la preparación física, que haya perjudicado al cesante, y se interesará inmediatamente por su estado de salud; querrá conocer el alcance de la lesión, el tiempo que habrá de pasar sin jugar. El otro

dejará de preguntarse por qué tan certero e insigne jugador es despreciadamente reservado durante cada minuto del partido hasta que ha comenzado a jugar en lugar de su compañero; observará atentamente con la esperanza de verle alcanzar la gloria del gol.

Así es como, incluso para dos aficionados del mismo equipo, idénticos eventos pueden ser contemplados de manera diferente, produciendo efectos emotivos parciales bien distintos, aunque la dominante afectiva sea compartida por ambos: por ejemplo, su equipo va ganando tres a cero. Cada uno de ellos se ve especialmente interesado por una parcela de la historia en concreto. Y existe una relación definitiva entre situación dramática y subjetividad. En realidad, para lo que nos sirve este ejemplo es para poder remarcar la evidencia de que el espectáculo futbolístico constituye un hecho contemplado simultáneamente por un público, lo que supone al menos tantas historias diferentes posibles como potenciales narradores. El espectáculo futbolístico, con su incertidumbre dominada por la lógica del juego, convierte a los espectadores en potenciales narradores. No admite libreto, no es *adelantable* ni previsible, ni repetible. Sí conjeturable, entre tres resultados –en la LFP–, sometida a la lógica de la especulación a priori y a la de los acontecimientos pasados, al análisis a posteriori.

Sí hay que tratar, claro está, de subrayar la trama fuerte o primordial de la narración: la del desarrollo deportivo puro, que situamos por definición en el seguimiento del balón. Según la urdimbre de que dispongamos, encontraremos cargas de sentido determinadas para cada una de las acciones o reacciones que seamos capaces de observar. Uno de los hilos del esquema podría demandar atención de un personaje que, después, no pasa de resultar un figurante, sin acción ni parlamento. En este caso, el

entramado no se apoyaría en él. Pero también podría suceder que las circunstancias, y sus propias reacciones, lo convirtiesen en un protagonista inesperado, generador a su vez de interacción emotiva, explicador de otros sucesos de importancia. Así, si del resultado de un partido va a depender la permanencia del entrenador de un equipo en su puesto, según está ya previsto por la situación mediática, no puede desestimarse la observación de sus reacciones ante los acontecimientos que van ocurriendo. Y, ante determinados caracteres, quizás sea más interesante, dramáticamente hablando, contemplar los sucesos a través de su gesticulación.

La situación mediática es, entonces, el resultado instantáneo de lo que podríamos llamar una *puesta en medios*. Considerada globalmente, podría hacerse una correspondencia proporcional entre el tiempo que determinado evento, antes de producirse, ocupa en los medios de comunicación y su importancia contextual. Confiada a su aspecto de negocio, la información futbolística se confunde con la estrategia de autopromoción. Y, sin duda, la transmisión de los partidos por televisión forma parte de esta estrategia. Pero, miopes a esta realidad contenedora, nuestro objeto reside en la narración audiovisual, suponiendo una concepción aséptica al mecanismo de explotación posterior o superpuesto.

Al narrador más objetivo, no obstante, ha de afectarle de alguna manera esta *preparación* del encuentro por parte de los medios. Los especializados, en cualquier soporte, resultan ejemplares a la hora de extraer o proponer tramas potenciales: en pocas palabras, y con todos los respetos, viven de la venta de humo: exprimen las posibilidades narrativas de un evento al máximo. Mantendremos la consideración, pues, en adelante, de los efectos de la trama mediática —que tiene preferencia por hacer

avanzar la situación dramática- sobre la narración audiovisual de los partidos y, por lo tanto, realizaremos simultáneamente una observación de apoyo de menor envergadura.

Llega el momento, por fin, de proponer las herramientas que van a servirnos para anotar con precisión las implicaciones de este análisis formal del deporte futbolístico para el narrador audiovisual español de la década de los noventa.

### **II.3. Presupuestos de aplicación**

El paso por este capítulo trata de responder fundamentalmente a una pregunta como esta: ¿cuáles son las formalidades que pueden ser reducidas y previstas en este juego del fútbol aparentemente tan impredecible, tan caótico? Es una cuestión que, sin duda, compartimos con teóricos y técnicos. Quizás, incluso, la faceta más sencilla de predecir en un encuentro es cómo va a ser el resultado: sólo existen tres posibilidades – insisto, en la LFP-. La proporción pura es un tercio a cada una. El recuento de otras temporadas enuncia, sin embargo, mejores opciones para el equipo de casa: casi la mitad –el 49,47%, concretamente- de las victorias de la temporada 93-94 en España la consiguen los anfitriones; el 27,89% fueron empates y el 22,63% de los triunfos se los llevaron los visitantes (Álvarez Cubero, 1994: 46). Estos resultados parciales son extremadamente parecidos a los que nosotros veníamos ofreciendo, que abarcan todo nuestro lapso temporal (por ejemplo, en sección II.2.5., pág. 136).

Pero no es este tipo de predicción la que interesa a un narrador de un evento simultáneo. Sí le gustaría poder conocer qué movimientos van a iniciarse a continuación, quiénes van a ser sus protagonistas, qué efectos tendrán, cuáles de éstos van a resultar definitivos para la situación dramática del partido y cuáles serán inmediatamente eclipsados por otros de consecuencias más eficaces. La noción de vigencia de un evento es fundamental para el planteamiento narrativo: cuánto tiempo se tendrá para comentar y analizar una jugada antes de que otra emerja; ¿es más relevante la actualidad –y, por lo tanto, la inmediatez de enunciación- que la eficacia o que la belleza del gesto? La mera expectativa de un suceso definitivo, aunque haya sido tan

sólo provocada por la ilusión del espectador y no por las circunstancias reales de la situación de juego, sería suficiente para hacer olvidar lo que acaba de acaecer, por mucho que fuese bello, emotivo, fundamental para el resultado.

La del narrador simultáneo de un partido de fútbol es una posición compleja. En numerosas ocasiones, habrá de elegir entre lo puramente informativo, lo dramático o lo espectacular, aunque las fronteras entre los tres aspectos se confundan a menudo. En términos sencillos, la orientación informativa tiende a trazar una línea temporal anotando los hechos más significativos que revistan importancia para el desarrollo esencial del partido: jugadas de peligro, goles, amonestaciones, fases de dominio de uno de los equipos, lesiones, sustituciones, acaso una revisión de los sistemas adoptados o las opciones tácticas que traten de imponerse, etc. El extremo viene dado por el uso de la opinión: en la polémica.

La variable espectacular abundará en la relevancia concedida a la ejecución de los gestos técnicos, remates con peligro, combinaciones tácticas, acciones físicas notables, así como al resto de expresiones relativas a la puesta en escena: atuendos de jugadores o aficionados, coordinación de cánticos y vocerío, iluminación, etc.

Explotar los aspectos dramáticos de un partido supone apelar a la emotividad de los espectadores. Ya hemos visto que la carga afectiva y el efecto emocional no acaban cuando finaliza el encuentro, que tienen relación con los objetos de estudio de la psicología o la antropología. El forofó, en ocasiones, vive una tragedia desde el pitido inicial, porque transporta el presagio de una derrota inminente desde su hogar y todo lo que ve no hace sino confirmar sus sospechas. O experimenta una fiesta continua,

eufórico, seguro de la victoria. Por supuesto, existen numerosas posibilidades distintas, pero quiere establecerse al menos que el narrador tratará de mostrar los gestos apasionados o de ánimo de los protagonistas, el éxtasis y la pesadumbre tras los goles, etc.

Es claro que un gol puede ser tratado desde cualquiera de los tres puntos de vista, pero además llevará implícita una porción de los otros, aunque un espectador no sepa o quiera verlo. Cualquier jugada o acción participaría de los tres, estaría inscrita en un triángulo cuyos vértices son información, espectacularidad y drama, utilizando el esquema del modelo que propone Garry Whannel –aunque este autor lo sitúe en lo televisivo, y nosotros nos mantengamos de momento en lo puramente escénico-, en su obra “Fields in vision. Television Sport and Cultural Transformation” (1992: 61). Más adelante lo veremos con más detenimiento.

Para nosotros, recuperando lo antedicho y manteniendo una respetuosa indefinición en la frontera conceptual, diremos que información, espectáculo y drama corresponden instantánea y aproximadamente a las dominantes tonales en la situación de juego, la escénica y la dramática, respectivamente.

La complejidad de la visión del narrador se aumenta con la certeza de no poder *alcanzar* todos los espíritus, de orientación e intensidad diversos, y el único consuelo posible en el esquema planteado es el de la objetividad. El espectador va a interpretar inminentemente lo que se le narra. La asunción de un punto de vista imparcial y situado lo más cercano posible al polo informativo, tendría como objetivo colocar la narración en una posición criticable idéntica a la del espectáculo original. Cualquier tipo de



decisión, sea orden de exposición, focalización, énfasis, elección de un evento para su análisis, posición y duración de la reflexión y, por supuesto, interpretación, viola el acuerdo imposible de resultar fiel a lo que se cuenta. No perderemos más tiempo en ello: por definición, no puede haber nada idéntico al espectáculo original.

### *II.3.1. El modelo de observación.*

Despejado el punto de partida, un narrador –como cualquier humano en cualquier actividad- podrá tratar de agradar a sus espectadores o, cuando sean diferentes a la de su público potencial, intentar no traicionar sus convicciones. Por todo lo revisado con anterioridad sabemos que, en un partido de fútbol, tienen lugar acciones muy dispares. El anhelo de ver, si pudiese cuantificarse, podría ser el mismo en un técnico que en un hinch, pero la mirada está conformada de manera muy diferente, con facilidad para descubrir y apreciar factores distintos. Algunos autores han estudiado y relacionado, por ejemplo, misiones en el campo que atraen a clases sociales concretas. Giulianotti (2000: 71-2) menciona estudios franceses –de Bromberger, y de Elias y Bourdieu- que explican cómo los que van a las localidades más baratas admiran el juego del defensa leñero, o los de las clases medias gustan del juego del líbero. Etnológicamente, en Brasil encandila el juego fantasioso y en Italia el práctico. En un entorno más reducido también se encuentran diferencias evidentes: en Sevilla o Cádiz, el espectador soportará a un jugador ineficaz y poco dinámico mientras su regate y su manejo de balón sean brillantes, y en el primer nivel de juego del País Vasco alguien de estas características tendría muchas menos probabilidades de jugar (cfr. Con González Ramallal, 2003: 2).

De la misma manera, como cualquier aficionado, el que pretenda narrar un partido estará determinado ciertamente por un número de factores, tanto internos como externos a él, de tal suerte que no pueda neutralizarlos. Para nuestra investigación, nos basta con esta evidencia. Su posición particular, al menos, expresará inevitablemente una forma de mirar y, en el mejor caso, de conectar con un público potencial.

En esa posición, idealmente, podría incluirse la inclinación a la eficacia goleadora, el disfrute de la contemplación del ambiente y la recreación en la tensión de la intriga, por indicar algunos ejemplos categorizables en las reflexiones precedentes. Quedaría constituida por la urdimbre más arriba descrita y por cómo es esperable anudar el entramado.

En nuestro análisis formal hemos preparado el terreno para trabajar sobre el espacio, el tiempo, los personajes y la acción de la puesta en escena futbolística. Y para poder hacerlo a diferentes escalas de acercamiento: en el plano colectivo total o de equipo, en el plano colectivo de línea y en el plano *hombre a hombre* (Deleplace, citado en Gréhaigne, 2001: 29). Debemos proponer, más adelante, aproximarnos aún más, hasta el gesto reactivo.

También hemos comprendido que un deporte con un número elevado de acciones simultáneas como el fútbol requiere instrumentos de análisis que tengan en cuenta el tiempo, que muestren la evolución de los sistemas que interactúan. En este sentido, dice Gréhaigne:

“En realidad, el enfoque sistémico y el analítico son más complementarios que opuestos. El analítico intenta llevar un sistema a

sus elementos constitutivos más simples y, después, modificando una variable cada vez, deducir leyes generales que permitan predecir las propiedades del sistema en condiciones muy diferentes. Para que esta capacidad de predicción sea posible es necesario que puedan entrar en juego las leyes de adición de las propiedades elementales. Sin embargo, en el caso de un sistema de alta complejidad (como un partido de fútbol), éstas resultan inoperantes. Así pues, estos sistemas deben tratarse mediante métodos nuevos como los que engloba el enfoque sistémico. Su finalidad es considerar un sistema en su totalidad, su complejidad y su dinámica propia. Gracias a la simulación se puede reproducir un sistema y observar en tiempo real los efectos producidos. El estudio de su comportamiento en el tiempo conduce a definir reglas de acción que tienen como finalidad influir o modificar el estado del sistema” (2001: 48).

La perspectiva sistémica encierra una metodología muy elaborada, demasiado para lo que pretendemos. Encontraremos una lejana inspiración en su procedimiento, pero articularemos nuestro propio método de análisis, sin perder de vista el objetivo narrativo fundamental. Lo que, básicamente, nos separa del análisis de Gréhaigne es que se orienta a conocer qué sucede en el juego para conseguir ventaja del trabajo sobre lo que haya resultado previsible: si el estado es el defensivo, para recuperar el balón o, al menos, mantener la situación estable; si atacante, para conocer cómo desequilibrar y transformar en gol la iniciativa.

Nosotros nos limitaremos a observar y a narrar. Conocer cómo evoluciona constantemente la percepción del juego desde un punto de vista táctico profundo resultaría valioso, desde luego, pero el diferencial de conocimiento anticipatorio que obtendríamos sería tan estrecho, que el narrador sólo materializaría su ventaja si pudiese

participar de todos los entrenamientos como los propios jugadores, para compartir su pensamiento táctico y conocer los límites de la técnica de cada uno.

El método para la toma de decisiones del narrador, necesariamente, tiene que ser parecido al de los propios futbolistas –ver *raciocinio táctico*, concepto de Castelo, en sección II.2.6., pág. 138-. Conociendo las reglas del juego y los principios estratégicos del equipo, el jugador percibe la situación de juego, valora sus posibilidades motrices y técnicas, considera las diferentes posibilidades tácticas y las situaciones escénica y dramática y, finalmente, actúa en fracciones de segundo. La disquisición táctica, en este esquema, no puede ser muy metódica. No hay tiempo para revisar todas las posibilidades. La acción motriz elegida por el jugador para resolver una determinada situación táctica en una fracción de tiempo ha de resultar, por fuerza, intuitiva. En términos de Gréhaigne, el jugador utiliza la heurística con mayor frecuencia que el algoritmo para tomar sus decisiones (2001: 156-8).

Este es el procedimiento que dirige la reacción del narrador ante los eventos que están sucediéndose. Con un planteamiento de las condiciones, como el siguiente: si el equipo de casa pierde este partido, desciende de categoría (situación dramática); si quedan tan sólo cinco minutos para acabar el segundo tiempo (situación escénica); un atacante del equipo local acaba efectuar un remate peligrosísimo que el portero visitante ha despejado a córner (situación de juego); suponemos por la experiencia acumulada en experiencias como la descrita por lo anteriormente expuesto que el equipo local procurará poner en juego el balón con rapidez; se obtiene una solución: entonces (situación de la narración) la explicación de esta última jugada tendrá que posponerse.

Nuestra aproximación, pues, resulta futbolísticamente imperfecta por los

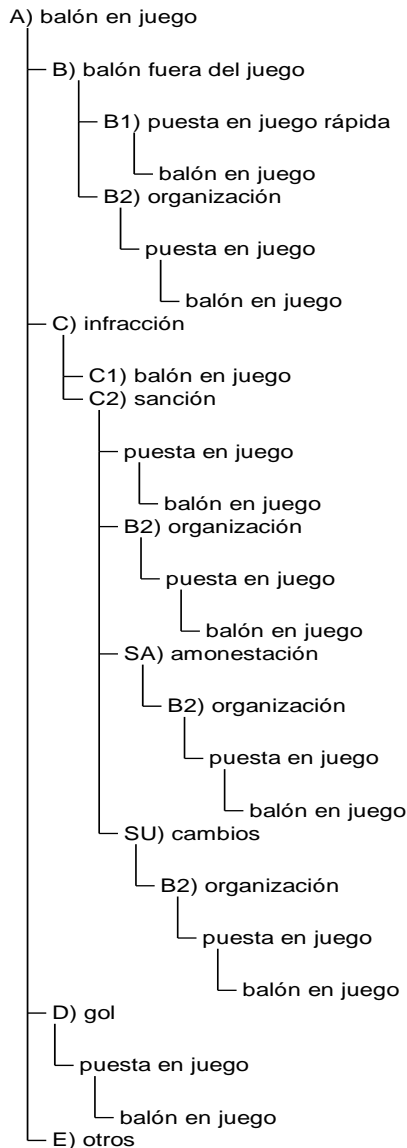


Figura II-8: especie de *círculo reglamentario*, recogiendo en rutinas las ocurrencias posibles según la normativa en el discurrir de la acción de un partido de fútbol.

principios necesarios de sencillez y adaptación al resultado de la oposición en el terreno de juego. Recogemos tan sólo algunos planteamientos de la observación sistémica y parte de los métodos más utilizados por el análisis de partidos.

En primer lugar, reconocemos un circuito reglamentario, a partir de un saque de centro (ver figura II-2). El balón es puesto en juego. A partir de aquí, las posibilidades que existen para el fluir de las acciones son: A) el balón continúa en juego; B) el balón queda fuera del juego, de alguna de las maneras que prevé el reglamento; C) se produce una infracción; D) hay un gol; E) concurre alguna otra circunstancia para que el árbitro se vea obligado a detener el curso del partido. La opción B), a su vez, determina dos caminos, que denominaremos *bucle*

*OPEJ* (Opciones de Puesta En Juego): B1) el balón es puesto en juego rápidamente, y B2) es

necesaria una organización, ordenada por el árbitro, antes de la puesta en juego. A partir de la C), encontramos que C1) el balón sigue en juego porque se ha aplicado la ley de la ventaja y C2) el árbitro ordena un tiro libre. Aquí se vuelve a aplicar el bucle OPEJ. A continuación de la opción D) o de la E) sólo es posible la opción B2). En cualquier

momento, una vez detenido el juego, se puede interponer el bucle de sanciones, SA), o el de sustituciones, SU) que siempre implican B2) para volver a poner el balón en juego.

Dentro del fluir reglamentario, que sucede en el plano de análisis del partido, tenemos que distinguir las opciones del ataque y de la defensa, sin pretender resultar exhaustivos. Este nivel corresponde al plano hombre a hombre, es decir, al individual, uno contra uno, dos contra uno o dos contra dos (según Deleplace, como hemos citado más arriba). De las que dispone el jugador con balón mientras éste se encuentra en juego –siempre en términos sencillos- son: (a) control; (b) pase; (c) conducción; (d) remate y (e) amago cada una de las cuales, inmediatamente, devuelve otra vez a la generalidad de acciones. Son muy numerosas: por partido se suelen considerar unas “1.000 intervenciones directas sobre el balón” (Castelo, 1999: 102). En cada una de las opciones se abren distintas modalidades físicas: en movimiento, en parado; *espaciotemporales*: con presión o no, cerca o lejos, con ángulo o sin él, etc; técnico-tácticas: según la parte del cuerpo, en función de los compañeros con que se interactúe, del número de toques, potencia y precisión; altura y efecto, y otras muchas que escapan a nuestro análisis<sup>64</sup>. Para el atacante sin balón: (f) ofrecerse en apoyo ofensivo directo, (g) iniciar desmarques y (h) otras labores posicionales.

En la defensa no hacemos distinciones entre los jugadores que estén cerca del balón y los que no, y englobamos las opciones que proponemos, para mayor sencillez: (i) se opone entre el contrario y su portería; (j) presiona sobre el contrario o sobre las líneas de pase probables; (k) lucha por la posesión del balón; (l) se ofrece en apoyo

---

<sup>64</sup> Ver, por ejemplo, Castelo (1999: 214 y siguientes); Gréhaigne (2001: 160-1); etc.

defensivo; (m) otras labores posicionales defensivas –guardar la línea defensiva, subir para dejar a los contrarios en fuera de juego, formar barrera ante un tiro libre, etc.-.

En este punto, debe quedar claro que cada uno de los jugadores está, en principio, realizando una acción física –aunque se trate de esperar, sin desplazarse- con la intención de llevar a cabo la solución técnico-táctica correcta que requiere la situación de juego para la misión que le ha sido asignada. Es decir, que como el juego es cambiante, en todo momento los futbolistas están analizando la situación, tomando decisiones y llevándolas a cabo con correcciones motrices continuas.

Nuestras fuentes de información principales, a este respecto, son los movimientos de los jugadores y los del balón. A un movimiento de tres metros de un delantero en un saque de esquina, por ejemplo, un amago atrás seguido de un desmarque de un par de pasos hacia delante, puede corresponder otro de treinta y cinco metros del balón en, aproximadamente, el mismo tiempo, sincronizadamente. Y de esta simpleza, aparentemente irrelevante, puede resultar el desequilibrio suficiente para conseguir un gol que lleve a una selección a ganar la Copa del Mundo –por ejemplo, a la francesa en la final de *su* mundial de 1998-. Con sus consecuencias multidimensionales, para zanjar la cuestión en una palabra. Ese mínimo movimiento estaba coordinado a la perfección con el vuelo de la pelota a 80 kilómetros por hora. Es preciso, por lo tanto, haber estado en disposición de apreciarlo para poder contarle en todos sus detalles. Es cierto que podría producirse una amplificación de los efectos de esos gestos técnico-tácticos coordinados. Pero he aquí que el narrador está obligado a desarrollar una estructura de observación capaz de recogerlo en todos sus aspectos –la acción técnico-táctica al nivel de equipo es, en este contexto, tan importante como las del lanzador y el rematador-, de

manera que permita estar en disposición de decidir si se pone en marcha un dispositivo de recuerdo y análisis en detalle o no.

Y, recordemos, a cada acción corresponden reacciones que se manifiestan escénicamente y pueden tener alcance dramático. Y en la evolución del fútbol de la década de los noventa se aprecia la, cada vez, mayor relevancia de la exposición de las demostraciones emotivas esperables de los protagonistas que se hallan dentro y fuera del terreno de juego –focalizaciones secundaria y terciaria-. La situación mediática presiona para que se amplíe el abanico de personajes y, por lo tanto, la zona espacial *a observar*. Esta coyuntura obliga a efectuar, al menos, una previsión de la situación escénica y, momentos antes del comienzo del partido, a verificar la localización de esos personajes, integrándolos en la estructura de observación.

Es decir que, por un lado, hay que situar cada uno de los personajes participantes en la puesta en escena –jugadores, personajes colectivos, protagonistas,...- que puedan resultar interesantes en un canal que les permita ser observados. Estos canales se conformarán con estructura temporal *real*, es decir, lineal y continua y llevarían, traspuestos en forma de energía, las diferentes acciones de los personajes. Si quisiéramos establecer un modelo con ellos, nos servirían unos hilos de fibra óptica. Como los que se utilizan para transportar las señales de información, por ejemplo, televisivas. Un número de hilos agrupados en un *mazo*; un corte transversal de ese cable complejo mostraría a cada uno de los personajes en un instante determinado, y mayor carga energética llevarían los más cercanos al balón –focalización primaria-, los que estuviesen realizando mayor esfuerzo –ejemplo de focalización secundaria- o aquellos que trasladasen mayor emotividad a la concurrencia –focalización terciaria-. Podríamos



obtener así una *huella transversal* en el plano de observación que nos interesase, o bien en todos a la vez. Lógicamente, después de los goles o jugadas más *polemizables* y en los finales de partido la intensidad resultante en esta huella aumentaría.

También resulta imprescindible la *huella longitudinal*, marcada por fogonazos de energía física, futbolística o emotiva, cuya intensidad crecerá en función de la carga energética que transporte cada canal. Esta huella nos permitiría rastrear los eventos argumentales más importantes de nuestra narración de forma acumulativa, una especie de Lista de Acontecimientos Pertinentes (en adelante, LAP). En un registro valorativo así estarían recogidas las acciones relevantes de todo tipo en el orden temporal en que sucedieron. El volumen de un documento como éste dependerá, evidentemente, del número de canales que mantengamos abierto, además del devenir del partido en sí, de su *espesor informativo*.

Surge una pregunta inmediatamente: ¿es posible, de alguna manera, predecir cuál es el orden de acontecimientos sobre un campo de fútbol? Tenemos la certeza de que la respuesta es negativa, y la confirmación del silencio de los estudiosos. Se producen, efectivamente, limitadas cadenas de estructura causa-efecto, pero de muy poca utilidad para nuestros propósitos. Por ejemplo, un saque de esquina, normalmente, prosigue a una jugada de cierto peligro. La intriga que su propia puesta en juego propone puede anular la explicación del anterior suceso. A un gol le sucede una celebración y otras reacciones más o menos extrovertidas, antes del nuevo saque inicial.

Nuestro modelo será especialmente útil cuando el narrador, apoyado en sus criterios específicos, herederos de una posición particular, pueda aplicarlos para

convertir la LAP en una Lista de Acontecimientos Vigentes (LAV), donde las referencias a la LAP se ordenan en función de la urgencia de exposición, de la trascendencia narrativa de cada uno de los eventos o de la relación entre ellos, y anotando la duración prevista para su explicación. Esta LAV se confronta con los momentos en los que se para el juego, y tratando de prever la duración de la parada se selecciona el ítem que, supuestamente, daría tiempo a explicar, en orden a la prioridad definida en la LAV. Si se considera que el paréntesis explicativo mereciera la pena, se suspendería momentáneamente la exposición de los acontecimientos en vivo para pasar al análisis de los pretéritos. Si la pausa prevista fuese demasiado corta, o la jugada a explicar poco importante, o hubiese expectativa de un suceso algo más importante enseguida, se continuaría normalmente.

Vemos aquí, en líneas generales, lo primordial que resulta para este modelo la previsión de tiempo de parada en el juego. El conocimiento de lo que suele suceder en los partidos por la experiencia acumulada, la heurística y el apoyo de los análisis de partidos, son las mejores herramientas posibles para realizar aproximaciones exitosas. Y es que no es posible desarrollar reglas para tratar de medir la longitud de los parones de juego: la previsión que pretendemos no incluye la adivinación. Cuando la situación de juego es de balón parado, tanto la situación escénica como la dramática pueden condicionar las elongaciones o contracciones de la interrupción –ver sección II.3.1., pág. 166-.

Lógicamente, es durante las fases estáticas cuando parece más sencillo tratar de imponer una estructura de comportamiento para la narración. Pueden preverse los canales abiertos y las acciones simultáneas para, con un criterio narrativo determinado –

explotando especialmente los aspectos que más interesen: información, drama o espectacularidad, sus protagonistas y sus variaciones- trazar un plan que detalle orden y duraciones según los roles y las actividades esperables, y actualizarlas después en función de sus protagonistas concretos y su relevancia en las otras facetas. Más tarde, es posible que nunca pueda llevarse a cabo esta planificación, pues las variables son numerosas, pero siempre puede permanecer de guía sobre la que construir parcialmente; en cualquier caso, la reflexión habrá merecido la pena sin duda.

Ofrezcamos un ejemplo de plan en lo concerniente a la narración simultánea de un penalti con el que ha sido castigado el equipo local a quince minutos del final del partido (situación de juego). El resultado actual es el mismo con el que se empezó: cero a cero. El público protesta fuertemente: los aficionados han creído ver en dos ocasiones infracciones merecedoras de penalti en el área visitante, y el árbitro no los ha indicado. El portero local es muy alto y ha detenido dos penaltis de cinco que le han lanzado durante la temporada. El delantero que va a ejecutar el castigo es el especialista de su equipo. Además, la infracción ha acarreado una expulsión, con lo que el equipo se ha quedado con diez jugadores y pocas posibilidades, por lo tanto, de empatar (situación escénica). Si pierden los de casa, quedarán alejados de la lucha por el título y se alejarán en la clasificación de sus eternos rivales, que han ganado su partido de esa jornada, y poseen un calendario más sencillo hasta el final de la competición, para el que quedan por disputar seis partidos. El equipo visitante no tiene demasiadas opciones para hacer algo brillante, pero esos tres puntos le vendrán bien para alejarse de un eventual e improbable peligro de descenso. El portero que va a tratar de detener el *máximo castigo* está acabando su carrera: al final de esta temporada cumple su contrato y, con sus treinta y seis años a cuestas, no ha podido demostrar nada especial este curso. De hecho,

comenzó de titular la temporada, pero las molestias residuales de una de las lesiones de su vida deportiva le impidieron jugar un día, y pasó a ser suplente de un ambicioso y joven portero de la cantera local, quien resulta muy simpático al público, desde la décima jornada. Este penalti y lo que resta de partido puede ser la ocasión para darle la vuelta a una funesta temporada y acabar así su vida deportiva *en alto* o, incluso, tratar de renovar por algún año más. El atacante es serbio, un personaje díscolo en el vestuario, ídolo de su afición, con experiencia; ha lanzado y convertido penaltis en una fase final de un mundial con su selección: no suele fallar (situación dramática). El presidente del equipo local acaba de hacer unas declaraciones a la prensa en la que asegura que este partido lo ganarían por goleada, que no existía ninguna razón por la que no pudiesen disputar el título. La prensa especializada sitúa al entrenador local fuera del país la siguiente temporada y designa como su sucesor a un conocido entrenador argentino, que fue en otros tiempos jugador del club, y que se encuentra transmitiendo el partido como colaborador de una conocida emisora de radio (situación mediática).

Los canales que hay que mantener abiertos, según este breve planteamiento, entonces, son: la preparación y la acción del penalti; delantero, árbitro, portero y *culpables* de la infracción –el infractor, como sabemos, es el portero titular, que estará contemplando el lanzamiento desde el borde del túnel de vestuarios<sup>65</sup> con su mascota bajo el brazo y los guantes tapándole parcialmente la cara-, por un lado. El presidente local y ambos entrenadores; el público local y los pocos aficionados visitantes desplazados y el comentarista de la conocida emisora de radio, por otro. La apertura de estos canales provocará una cobertura de la jugada y sus reacciones, cuando menos, eficaz. Después, cada narrador podrá contar una historia según su mirada particular: un

---

<sup>65</sup> Durante el lapso que estudiamos, se impuso la norma que obligaba al jugador sancionado a abandonar el terreno de juego, pero los equipos de casa suelen ser indulgentes con sus futbolistas.

*duelo del Oeste*, entre portero y delantero hasta el lanzamiento, después el individuo exitoso, luego su entrenador, después el público, si ha sido el portero, describir la reacción del titular y del presidente; una *presentación aséptica*, todos los protagonistas con la misma duración y en orden de menor a mayor importancia, para aumentar poco a poco la intriga, el lanzamiento, alternancia de los exitosos y los fracasados; una narración de culpabilidad –por ejemplo, si lo contase un narrador forofo-, árbitro y portero expulsado, portero suplente, público, lanzamiento, público, portero –suceda lo que suceda-, expulsado, árbitro, presidente y comentarista de la conocida emisora. Etcétera.

### **PARTE III: ESTUDIO DE LA PUESTA EN PANTALLA**

#### **III.1. Breve enumeración de los presupuestos de la *concepción clásica***

Llamamos aquí *concepción clásica* al conjunto de preceptos que hemos aprendido como constitutivos de una representación narrativa correcta, en nuestro papel de receptores de los textos audiovisuales. Comentaremos los que, de alguna manera, interesen a nuestro trabajo.

El supuesto fundamental exige la conservación de la *técnica invisible* (Ward, 1997: 3). Ningún factor exterior debe distraer la atención de los espectadores hacia algo que no sea el discurrir de la narración hacia su final.

De esta manera, remarcamos una serie de aspectos de la línea narrativa que hemos heredado como *normales*:

(A) Cualquier imagen o sonido que se nos muestra es pertinente para hacer avanzar la acción. Por lo tanto, todo nuevo plano, toda variación en el sonido, está sostenido por una razón narrativa. Se espera, como una progresiva construcción cultural de sobras conocida (por ejemplo, Rabiger, 1989: 6), que cada corte que aparezca en pantalla sea necesario, tenga su cometido, posea su significado preciso y, deseablemente, constituya la mejor opción de las posibles, haciendo avanzar indudablemente la línea narrativa. Por esta asunción de la narrativa clásica, no encontramos ningún problema para aplicar estas palabras a nuestro caso: “Al

presentarse como una historia (en el sentido que le da Benveniste<sup>66</sup>), el filme de acción consigue ciertas ventajas. Nos presenta una historia que se cuenta sola y que adquiere un valor esencial: ser como la realidad, imprevisible y sorprendente. (...) Esta apariencia de verdad le permite enmascarar tanto lo arbitrario del relato y la intervención constante de la narración, como el carácter estereotipado y reglamentado del encadenamiento de las acciones (Aumont y otros, 1996, 121)”. Si, en principio, es verdad que habrá problemas con la *suspensión* de la narrativa –ver, más adelante, sección III.5.3., pág.214-, su propia incorporación a la competencia del telespectador y, principalmente, su *voluntad* de permanecer no explícito, confluyen en los mismos calificativos que se supone que destacarán en su visionado: imprevisible y sorprendente –ver Introducción, pág. 5-.

(B) El ritmo audiovisual, como elemento capaz de crear tensión o, al menos, interés, debe proponerse en función al contenido de las imágenes y sonidos (al *ritmo de guión*).

(C) Ritmo visual y tamaño de plano están relacionados. De otra manera, toda imagen mostrada necesita un tiempo mínimo de lectura para su comprensión y su incorporación efectiva al relato.

Para poder poner en pantalla estos presupuestos, el rodaje y el montaje, como conceptos complementarios, deben seguir una serie de reglas técnicas, comprobadas mediante la experiencia. El objetivo es no perder al espectador, y la norma consiste en

---

<sup>66</sup> “El discurso es un relato que sólo puede comprenderse en función de su situación de enunciación, de la que conserva una serie de señales (...), mientras que la historia es un relato sin señales de la enunciación...”

El cine de ficción clásico es un discurso (el hecho de una instancia narrativa) que se transforma en historia (que hace como si esta instancia narrativa no existiera)” (Citado en Aumont et al., 1996: 120-1).

*proteger* durante la fase de adquisición de las imágenes el momento del corte necesario, respetando de dónde se procede –en la línea temporal definitiva- y hacia dónde se va. De un plano a otro la continuidad espacio-temporal es imperativa. De un plano a dos más allá, el público permite alteraciones importantes que puedan haber sucedido en *off*.

El concepto clásico así entendido, admite algunas características ineludibles de la narración que el telespectador espera encontrar en una transmisión futbolística: (1) cualquier repetición de una jugada va a hacer progresar la narración en alguno de sus aspectos; (2) se utiliza la sincronización entre imagen y sonido de manera que dé idea de cierto realismo (Reisz, 1980: 226); (3) la colocación del telespectador como anclaje de la visualización: “hay una tendencia a mostrar el partido desde la perspectiva de un espectador que estuviese, de hecho, presente en el estadio” (Masterman, citado por Morse, 1983: 51); y (4) la asimilación de las reglas espaciales más extendidas, con la finalidad de *no desubicar* al telespectador.

Pendientes de hacer más abajo una detenida revisión de las normas *espaciales audiovisuales* más utilizadas, las enumeramos, entre tanto:

(D) La *regla de los 180°* trata de impedir la desubicación espacial del espectador con respecto a la posición de los sujetos en el interior de la escena.

(E) La *regla de los 30°* (angulación), que limita la anterior justificando el establecimiento de cada nuevo punto de vista para situar la cámara (Cfr., por ejemplo, con Burch, 1983: 46). Como caso particular, anotamos el *salto impropio de referencias* de un lugar a otro de la pantalla.



(F) La *regla del salto proporcional*, que intenta evitar los cambios de escala demasiado bruscos o, al contrario, los demasiado poco notables.

(G) El efecto conjunto de sonido e imagen; correspondencias entre espacio *in* y espacio *off*, en el sentido dialéctico que se enuncia en Casetti y Di Chio (1991: 139 y ss.).

(H) Al mismo tiempo, el montaje *limará* ambos extremos cuando dos planos describan la misma acción, con idea de evitar una sensación de repetición, dinamizando los cortes a base de elipsis restrictiva.

En el interesante “Composición de la imagen en cine y televisión”, Peter Ward recupera unas palabras de Gregg Toland, operador de “Ciudadano Kane”, contestando a los que interpretaban la falta de *academicismo* de su fotografía como algo reprochable:

“Quiero hacer una distinción entre “preceptos” y “normas”. Fotográficamente hablando, entiendo que un precepto es una regla, axioma o principio, un hecho incontrovertible del procedimiento fotográfico que permanece inalterable por razones físicas o químicas. Por otro lado, para mí, una norma es una costumbre que ha sido aceptada en base a su repetición. Es una tradición más que una regla. Con el tiempo las normas se convierten en preceptos por la fuerza de la costumbre. Creo que el efecto restrictivo es obvio y desafortunado” (Ward, 1997: 169).

Especialmente en el caso de las convenciones espaciales, no matizar las que están al uso en lo que se refiere al fútbol televisado sería abandonarnos a una suerte de pereza intelectual. Primero allanemos el camino, y más adelante encontraremos la ocasión para examinarlas detenidamente.

### **III.2 Propuesta de un modelo para el análisis.**

Mientras el espectáculo tiene lugar, la narración que va describiéndolo, o traduciéndolo audiovisualmente (ver pág. 187 en este mismo capítulo) y llegando a las pantallas es continua –compuesta de unidades discretas combinables (los planos)- y lineal, y evoluciona en sentido de presente a futuro. Se trataría de una narración evanescente, donde una imagen dejaría paso a la siguiente, si no fuera porque tenemos la posibilidad de registrarla. Pero también podemos tratarla como un modelo, que nos permita manejarla más fácilmente desde el punto de vista teórico.

#### *III.2.1. El modelo*

Si se nos permite, entonces, continua y lineal, transportando energía lumínica, la narración resultante: la *salida* del proceso de producción, podría asemejarse al contenido de una línea o hilo óptico, tendiéndose hasta el final del partido. Mejor dicho, suele haber varias salidas, o al menos, dos: una internacional o multilateral y otra, personalizada o unilateral, como ya se ha explicado –ver sección I.3.1., pág. 31-; tan sólo nos ocuparemos de la primera.

Ahora bien, observamos que los sonidos e imágenes –o la energía lumínica resultante- proceden de dos tipos de fuentes: fuentes de adquisición o encuadre, la cual es multimicrofónica y multicámara, y fuentes de registro, que pueden añadir lo que anteriormente se ha seleccionado por medio de las primeras. Es decir, que nuestra línea

narrativa, semejante a la explicada como puesta en antena, en este caso –ver parte I: metodología-, y que transcurre paralela a la de la puesta en escena cuando se conforma en directo- está compuesta, en realidad, de un surtido de hilos, uno por cada fuente de imágenes y sonidos capaz de ser encontrada en la pantalla, en forma pura o bien mezclada o tratada de alguna manera. Habría entrega de señal óptica en cada instante, progresivamente: la *salida* de la línea seguiría siendo continua y lineal, pero, su composición podría variar discretamente de uno a otro hilo, incluso detenerse en algunos, mientras uno de ellos siga manteniendo la continuidad de la corriente principal.

Si quisiéramos, pues, observar un instante de la narración o efectuar una pausa narrativa, es decir, obtener una sección de la línea, encontraríamos ahora uno o más de los hilos interiores *iluminados*, y cada una de las otras posibilidades que se ha rechazado para ocupar en este momento en la pantalla: comprobaríamos cuál era el contenido de todas las demás fuentes posibles<sup>67</sup> o seleccionables.

Podemos denominar a la configuración así provocada *situación narrativa* en un instante, que imaginamos *superpuesta* por construcción a las situaciones de juego, escénica y dramática propuestas más arriba, de tal manera que, idealmente, pudiera contenerlas y expresarlas.

Prosiguiendo con el funcionamiento de nuestro modelo, sabemos que sólo una parte muy pequeña de la información que bulle por el interior de la línea es mostrada en cada instante. Del resto sólo será posible aprovechar lo que, una vez registrado, se añada a continuación, seleccionado y encontrado un *hueco* para su salida; teniendo en cuenta

---

<sup>67</sup> Este modelo funciona, sobre todo, para permitir imaginar esta *situación narrativa*, imposible de encontrar en principio en el interior del soporte de nuestro *corpus*: cintas de vídeo con la señal internacional o la personalizada.

que se hará *tapando* a su vez lo que está capturándose y registrándose para ese segmento de la línea. Dicho de otro modo, transformando lo que en escenografía sucede simultáneamente a secuencial en la línea narrativa.

Además, nuestra observación anota que la mayoría de las imágenes procedentes de los sistemas de registro de imágenes se reproducen a la mitad de la velocidad con la que se han grabado, resultando así un efecto de *cámara lenta* –que en realidad es de *reproducción lenta* o de *ralentización*–.

En este punto, un ejemplo nos ayudará a valorar la relación de volumen de información descartado por volumen presente en la salida de la línea. Supongamos una cámara tan sólo, y un dispositivo de registro capaz de ralentizar en reproducción lo que graba a la cadencia normal. Seleccionamos ahora, en nuestra línea de salida, lo que la cámara encuadra durante media hora y, a continuación, lo que se ha grabado, a la mitad de velocidad de reproducción. El total del hilo lineal y continuo así formado será de noventa minutos. Aumentemos ahora las cámaras al doble y reduzcamos a la mitad el tiempo de salida directa y de grabación. Obtendremos el mismo tiempo total: noventa minutos. Con ocho cámaras, por lo tanto, bastaría seleccionar la primera durante tres minutos y tres cuartos, y añadir la grabación de esa misma longitud a la mitad de velocidad de reproducción; a continuación, lo mismo con la segunda, etc. Omitiendo operaciones<sup>68</sup>, una producción con ocho cámaras y un solo dispositivo de registro, funcionando cuatro minutos cada una, ofrecería una línea narrativa de más de hora y media: la duración de un partido de fútbol.

---

<sup>68</sup> La *fórmula* sería algo parecido a esto: “(nº de cámaras x tiempo de acción) + (nº de cámaras x tiempo de acción x 2) = 90 minutos”. Nótese que “tiempo de acción x 2” equivale a *tiempo de reproducción* de lo grabado.

Varios de los encuentros manejados en este estudio se han producido con más de quince cámaras, adquiriendo imágenes continuamente durante todo o casi todo el tiempo de partido, y al menos diez dispositivos grabadores. Esto da idea de la cantidad de imágenes que dejan de mostrarse, característica de las *producciones multicámara*, o resultantes de un sistema orgánico de más de una cámara.

¿Quién selecciona lo que se muestra y lo que se oculta? ¿Con qué criterio? ¿Es necesaria tal profusión de medios si no *cabe todo* en el tiempo disponible de narración? ¿A qué se dedica cada uno de los dispositivos de captura y registro, a fin de evitar las redundancias?

### III.2.2. Hardware y software

Para responder a estas preguntas debemos comenzar suponiendo la existencia de un conjunto de instrucciones que gobiernen el manejo de los dispositivos utilizados en la producción. Una serie de mandatos que condujesen a un determinado resultado final, con sentido narrativo. Si los dispositivos en cuestión, y la impedimenta que los mantiene y los relaciona, fuesen el *hardware*, nosotros estamos tratando de describir su *software*.

Podemos, como ya hemos comentado en la primera parte, aventurar, con un margen de error tolerable, el despliegue técnico, la colocación de las cámaras y algunos detalles sobre ellas.

También tenemos la posibilidad de confeccionar un guión técnico exacto de cada uno de los partidos analizados, como descripción del *patrón de corte* (en el sentido en que también lo usa Whannel, 1992: 36) de las producciones.

Nuestras grabaciones nos proporcionan la suficiente información como para crearnos, mediante el análisis, un mapa de las decisiones de montaje en directo. Si añadimos la capacidad de emplear una cierta *heurística*<sup>69</sup>, que le suponemos a las personas componentes del equipo, obtendremos el resultado de la selección temporal: *a lo largo de la línea*. “Ciertas acciones originan ciertas respuestas. Los cámaras y operadores de VTR tienen instrucciones sobre lo rutinario: qué hacer en situaciones en la línea de gol, en patadas, saques, etc.” [hablando de *football americano*, pero aplicable igualmente al fútbol] (Kuney, 1990: 18).

Sin embargo, el material desechado, el que no ha salido a pantalla –es decir, la mayoría-, es el que nos podría dar la clave del conjunto de instrucciones que maneja cada uno de los operadores de los dispositivos que se utilizan en la transmisión. La observación del trabajo aislado de una de las cámaras clarificaría absolutamente su repertorio de posibilidades ante cada situación de juego, escénica o dramática, en su caso. Esto sólo es posible constatarlo con la información disponible para la cámara principal, la master (M), y durante la fase de juego en vivo. Debemos, pues, inferir, a partir de los fragmentos visionados correspondientes a cada cámara –sean en vivo, sean

---

<sup>69</sup> Malglaive indica que son varios los saberes que controlan la acción: saberes teóricos, procedimentales, prácticos y la pericia en aspectos motores (citado en Gréhaigne, 2001: 154). Entre los procedimientos están los algoritmos, muy analíticos y jerárquicos y la heurística, que “permite orientar la ejecución hacia las vías con mejores perspectivas” (2001: 156). “La heurística difiere del algoritmo en que el resultado obtenido no queda garantizado a priori, pero en la práctica suele poderse activar con rapidez y facilidad” (ibídem). Es decir, ante una situación de juego dada, y la necesidad de escoger la opción adecuada con unas reglas mínimas de actuación –las que haya impuesto el entrenador, o el realizador-, la heurística suele despejar el camino, *podar* la mayoría de los posibles caminos incorrectos con rapidez.

registrados previamente-, las misiones de cada una de ellas, para entresacar un proyecto de conjunto de instrucciones en el aspecto de la selección *espacial*, por afectar directamente al encuadre y a la composición.

Preventivamente, denominaremos *planificación* a este conjunto de instrucciones que imagina el realizador y que articula, pues, el relato en sus facetas *instantánea* – sobre qué sujetos se realiza un seguimiento en cada situación de juego con cada uno de los encuadres, qué tamaño de plano se usa, qué tipo de movimientos son permisibles, qué pasa si...- y *lineal* –por ejemplo: qué *se sube* a pantalla y durante cuánto tiempo, qué acciones pueden permanecer latentes, cuáles decaen, a qué personajes hay que mostrar aisladamente, etc.-. Es decir, a lo largo y a lo ancho de la línea narrativa.

Al contrario de la opinión más extendida, que considera el trabajo del realizador como una serie de mecanismos espontáneos e improvisados a partir de unos medios concretos, estamos en disposición de sostener que la puesta en pantalla será el resultado de poner en la práctica ese plan, de confrontar las opciones imaginadas durante la planificación con las eventualidades de la ingobernable puesta en escena. Y, como proceso, debe prestar atención a tres *capas de selección*: la espacial –el encuadre-, la temporal –el montaje- y la actualización del plan según las modificaciones de cada instante. Si existen tres capas de selección, también habrá tres niveles correspondientes de descartes. Más adelante iremos desarrollando estos mecanismos de la construcción narrativa.

### III.3. Jugada-Secuencia

Preparándonos para el análisis, debemos establecer algún método de compartimentar nuestra línea narrativa. Efectivamente, observando la puesta en escena futbolística pudimos comprobar más arriba –regresar sobre la cita de Franks y Mc Garry (2002: 386), en II.1.3., pág 72- que era posible compartimentar la acción en *escenas futbolísticas* y en *jugadas* con cierta facilidad, a pesar de tratarse de un deporte cuya organización reglamentaria no contempla los turnos de juego. El criterio elegido establecía segmentos diferentes de acción reglamentaria entre pitidos consecutivos del árbitro deteniendo el juego; es decir, que el partido resultaba divisible en unidades menores, accesibles para el análisis.

Traspassando esta segmentación a la puesta en pantalla, y basándonos en el análisis de los partidos, encontramos que no resulta tan sencilla: son numerosas las ocasiones en que, una vez finalizada la escena futbolística, se recuperan repeticiones de la última jugada o se ofrecen planos cortos de los protagonistas alguna –o varias- jugadas más allá, lo cual parece constituir un intento de no interrumpir el juego en vivo con acciones pasadas –cuando corresponda-, un recurso retórico que realce la importancia de lo acaecido.

Formalmente, de manera semejante a como ocurre en otras producciones audiovisuales, una escena futbolística se viene traduciendo a la pantalla mediante una *secuencia de planos* –en determinadas ocasiones, por duración o elección, puede tratarse de un único plano-, conforme a la planificación y a la heurística aplicable para ajustar las modificaciones de la previsión a la situación actual.



Las ocasiones comentadas, en las que uno o varios fragmentos pertenecientes, por contenido, a una secuencia anterior *invaden* el segmento lineal escenográfico de una distinta –es decir, que se dan imágenes pertenecientes a una jugada cuando, en el campo, ya se desarrolla otra-, los consideraremos como tres tipos de figuras retóricas: (1) paréntesis recordatorio de análisis o de recreación –implica alguna repetición, lo que normalmente se denomina *flashback*-, (2) planteamiento de montaje paralelo de secuencias, y (3) *prolongación* narrativa, mostrando a los personajes intervinientes el la acción anterior, pese a que se haya iniciado una jugada en alguna otra parte.

Es claro que, como se puede observar en la puesta en pantalla, la planificación de la década estudiada trata de crear posibilidades de añadir a la línea aspectos de cualquiera de los juegos de convenciones narrativas: deportiva, escénica o dramática – ver II.3., pág. 162 (de Whannel, 1992: 61)-. En numerosas ocasiones, el esquema seguido para mostrar una jugada se traduce a una secuencia con la siguiente estructura de ordenación horizontal: *acción reglamentaria* (que contiene las acciones deportivas y técnico-tácticas: el juego) – *reacción emotiva* – *recreación analítica o estética* (repeticiones de las acciones y/o de las reacciones). La mayoría de las jugadas de peligro, por ejemplo, se representa de esta manera, con lo que se *avanza* narrativamente en aquellos tres frentes.

En la recepción de cualquiera de estos casos, influye desde luego la competencia del telespectador, que reconoce y aplica códigos que se han ido aprendiendo con la práctica del visionado. Según un sencillo esquema:

JUGADA ESCENOGRÁFICA	SECUENCIA	JUGADA AUDIOVISUAL
Construcción deportiva		reconstrucción narrativa
puesta en escena	puesta en pantalla	recepción

, que contiene tanto lo que puede denominarse *traducción* (Chandler, 1988: 4, 68), *transformación* (Whannel, 1992: 96) o *tránsito* (Morse, 1983: 48) a forma audiovisual por parte del equipo de producción, como la interpretación que efectúa el telespectador. O, desde otro punto de vista, alinea ordenadamente los efectos de los factores internos –la puesta en escena-, los externos –para nosotros, entendemos que la puesta en pantalla- y los personales involucrados en una retransmisión deportiva televisiva (Blanco: 2001: 235-6).

### III.4. Ritmo audiovisual a lo largo de la línea de narración.

Una aproximación *temporal* a la línea narrativa ha de considerar forzosamente el concepto de *ritmo*. Ejemplarmente, trataremos primero el ritmo audiovisual de la puesta en pantalla de los partidos analizados sin ajuste ninguno al contenido observable en la puesta en escena. Procedemos de esta manera con la idea de recorrer el camino de anteriores trabajos y poder así, en igualdad de condición teórica, cuestionar la validez de sus conclusiones en las circunstancias que nos corresponden. Posteriormente exploraremos la correlación entre contenido y forma de la expresión, la única válida desde nuestro punto de vista (ver, por ejemplo, en Reisz, 1980: 213, los comentarios sobre velocidad y ritmo).

#### III.4.1. Orden y duración

En una primera etapa aproximativa a partir de la observación, las dos dimensiones posibles de disposición a lo largo de la línea se limitan al orden y la duración de las materias estudiables. Para nosotros ahora, quedan reducidas a cambios masivos en pantalla, que supongan tramos o cortes individualizables procedentes de distintas fuentes de vídeo: el consabido *plano* como unidad de ritmo visual.

En cuanto al ritmo auditivo, manejamos principalmente los cambios de intensidad en el vocerío del público, capaces de enmascarar el resto de los indicios sonoros, que por otro lado –como comprobaremos en la sección III.7.2.1., a partir de la

pág. 290- podrían establecer diferentes *términos*, correlatos de distancia entre el punto de escucha y el origen del estímulo.

La concepción heredada del cine clásico utiliza desde luego esta capacidad de diferenciación básica –al estilo del código morse-, para obtener rentabilidad dramática: las variaciones puramente mecánicas de la longitud de los planos y de las cadencias sonoras colaboran, dentro de un acertado sistema, a conducir al espectador ascendentemente al clímax emocional de una secuencia. Pero se especifica que no debe aislarse para ello del contenido (Reisz, 1980: 197-215).

Si, para mantener el interés, es preciso tener en cuenta el tiempo en pantalla y el de lectura necesario –relacionando este parámetro con la cantidad de información relevante del plano-, resultará imprescindible considerar el movimiento: el del balón y de los jugadores, y el del encuadre siguiéndolos. Lo que los manuales denominan *ritmo interno* al plano (cfr., por ejemplo, con Fernández y Martínez, 1999: 60). Es decir, que asimilamos las hipótesis de trabajo del interesante estudio de Ángel Rodríguez Bravo al respecto: “la duración del plano no es el parámetro fundamental en la percepción del ritmo visual” (1995: 101). Con respecto a la segunda hipótesis: “la cantidad de superficie en movimiento en una pantalla, el espacio recorrido por esta superficie y la velocidad a la que lo hace son dimensiones que influyen en la percepción del ritmo visual” (ibídem.), hemos de transformarla para poder aplicarla a nuestro caso.

Como aserto para su utilización en esta investigación, hay que tratarla con cuidado. Literalmente, cierra la posibilidad teórica de que, cualquiera que sean las combinaciones tácticas y la velocidad de movimientos de jugadores y balón que se den

en el terreno de juego, siempre que se muestren en el GPG de la cámara M, producirán pocas transformaciones reseñables y, por lo tanto, el resultado poseerá un bajo ritmo visual. Por ejemplo, una jugada larga, de unos tres minutos, donde las alternativas de posesión de la pelota sean constantes y se desempeñen con amenazas de gol, llegando siempre al área y ensayando el disparo a puerta en ocasiones, puesto en pantalla todo ello a través del gran plano general de la cámara master, corre el peligro de ser considerada de bajo ritmo visual, al contrario que un período de tiempo en el que se suceda la especulación con el balón en el centro del campo y numerosas faltas sin mala fe ni peligro para con el contrario. Resulta necesario, por lo tanto añadir una dimensión más, no ya al ritmo de la línea narrativa, en el que, por supuesto, influye el de la puesta en escena, sino al visual.

Llegados a este punto, rescatemos las observaciones de José Nieto, referidas a la distinta percepción del ritmo según la superficie de *lectura*: “y añadido más, en la pantalla grande el ritmo narrativo se percibe de una manera distinta al que ese mismo material produce en la pantalla pequeña; es decir, estoy convencido de que existe un parámetro que modifica la percepción del ritmo dependiendo del tamaño de la pantalla” (1995: 98).

Nosotros también hemos de anotar, para resumir las anteriores opiniones, una dimensión que no dependa de la métrica, sino de la percepción (ibídem): la trayectoria del ojo del telespectador. El movimiento de la mirada persiguiendo su centro de interés por la pantalla, perfectamente localizado, casi hipnótico en el caso que nos ocupa.

Admitamos, entonces, para nuestra reflexión acerca del ritmo visual, estos dos puntos de partida: que la duración no es la única medida del ritmo visual: “Las medidas absolutas de los planos sólo son significativas con relación a lo que representan” (Reisz, 1980: 79); y que la trayectoria y la velocidad del ojo recorriendo la pantalla deben ser consideradas y podrían ser medidas. Ambos deben ser discutidos en un contexto cualitativo, por lo que los anotaremos para posterior discusión. Examinemos antes el aspecto estrictamente cuantitativo.

#### *III.4.1.1. Contabilizando el ritmo cuando el balón está en juego*

A la hora de un completo análisis de la puesta en pantalla de los partidos de fútbol, los trabajos reunidos en el monográfico, editado en la colección del British Film Institute por Edward Buscombe en 1975, titulado “Football on television”, han tenido especial relevancia y a ellos recurre gran parte de la literatura especializada que hemos podido encontrar.

Uno de los artículos, concretamente “Comparing Styles: England v. West Germany”, de Charles Barr, fija una posibilidad de *estilo arcaico*, a partir de la final de la Copa de Europa de 1960, disputada en Glasgow entre el Real Madrid y el Eintracht de Frankfurt. Apenas había cortes, tan sólo tras los goles (y no en todos: el partido lo ganaron los españoles por 7 a 3); la media de las longitudes de cada plano –de corte a corte- era de un minuto (Barr, 1975: 50).

La motivación aparente del trabajo es demostrar un cierto *retraso* en la puesta en pantalla televisiva del Mundial de Alemania, en 1974. De hecho, en sus conclusiones enumera tres posibles razones que motivasen las deficientes retransmisiones alemanas: 1) la incompetencia y poca agilidad de los profesionales (contaban con cinco cámaras por partido); 2) se trataba de dar una cierta universalidad y neutralidad como directiva de conducta; 3) y sus responsables podrían encontrar que estaban consiguiendo un estilo adecuado (Barr, 1975: 50). Esta dura crítica se fundamenta principalmente en un recuento del número de planos cortos emitidos en los partidos del Mundial y su comparación con las cifras que se consideraban *normales* para los telespectadores de Gran Bretaña durante aquellos años. Es necesario remarcar aquí una importante salvedad: no estaba permitido ofrecer partidos en directo, y los encuentros que se pasaban en la BBC o la ITV –en los programas contenedores *Match Of The Day* y *The Big Match*, respectivamente- se hacían en forma de *highlights* o de resúmenes –ver sección I.2, pág. 28- de unos veinte minutos de duración. En el Reino Unido no se pasaron partidos en directo por televisión hasta 1983 (Whannel, 1992: 80-1). Por lo tanto, la competencia del espectador se fundaba allí sobre un producto distinto, resumido, que no va a mantener lo superfluo del original, por lo tanto de mayor ritmo en todo caso.

Sea como fuere, se encontraba que la media de duración de planos para los partidos retransmitidos para el mundial, con cinco cámaras, era de 15 segundos y medio. La muestra se efectuaba sobre 50 planos. Y en los que retransmitía el programa *Match Of The Day* –insistimos, en formato de resumen-, de 8 y medio. Extrapolamos estos datos para una duración de 2.760 segundos, es decir, para 46', que es lo que viene a durar cada una de las mitades de los partidos. Supuestamente, entonces, habría 178

planos en cada mitad de los partidos del Mundial '74 y 325 en las de los partidos británicos.

Podríamos discutir la extracción de la muestra, por lo que concierne a los partidos británicos, además de por las razones ya reseñadas, debido a que era posible acortar los planos utilizados como *punte* entre secuencias, pero no es preciso, porque las cifras operan a nuestro favor.

Comparativamente hablando, el Par2, tiene 469 cortes, contando también las repeticiones. La media de duración de cada corte es de menos de 6". Podemos observar los datos en la Tabla 1 –ver Anexo I-, comparativa de promedio de duraciones por cada corte.

Las cifras de un partido con idénticos protagonistas transmitido por Canal + el 13/10/99 (Par5) son, curiosamente, muy semejantes en los totales. 471 cortes para una mitad de partido. El Par9b, registra, sin embargo, unas marcas totalmente diferentes: alrededor de 320 planos, a una cadencia media de casi 9" cada uno.

Más precisas incluso que las cifras globales serán las comparaciones que se obtengan a partir de un *tramo* concreto de partido. En el estudio de Tom Ryall incluido en el mismo monográfico del BFI que hemos citado con anterioridad (Ryall, 1975: 35-47) se analizan unas porciones del guión técnico del Escocia – Yugoslavia del mismo Mundial de 1974. La parte que ahora nos interesa, precisamente, desglosa una falta a un jugador escocés y su posterior lanzamiento a puerta. En duración, incluida la acción donde se produce la falta, y hasta que se establece la narración *normal* –una vez puesto



en juego el balón de nuevo y subido a pantalla el *Normal Shot*, o plano principal de la M- transcurren 64 segundos. Se resuelve en siete planos, resultantes de combinar dos cámaras, sin repeticiones. El plano general está en pantalla durante 42", en cuatro cortes. El corto está 9", 6" y 4", para un total de 19".

Veamos una situación de juego parecida en uno de nuestros partidos, tan sólo considerado en frío recuento: 1' de acción alrededor de una falta en el Par5. 15 planos, incluidas dos repeticiones. Se han usado ocho cámaras, resultando una variedad notable: una de ellas es una minicámara remoteable, otra una *super slow motion*, otra más está ubicada al otro lado del eje de los 180° -ver sección III.8.2.1., pág. 317-. Tan sólo se observan 13 segundos en plano general, divididos en tres cortes –y uno de éstos ha sido utilizado para marcar, con un sistema de grafismo *virtual*, la distancia del balón a la barrera-.

Mientras transcurre el partido, *en vivo*, no sólo basta con poseer un plan de *traducción*, también es preciso poder *encajarlo*. Puede esperarse, como discutíamos más arriba, quizás un tiempo mínimo de pausa, pero el instante actual siempre podría ser la excepción. Por otro lado, la puesta en pantalla de lo que se tenía planificado también puede verse resentida por otros problemas: se tarda demasiado en poner el balón en juego, se cuenta con pocos medios. En estas circunstancias, una solución posible consiste en la repetición del mismo esquema, como mecanismo retórico para amplificar la importancia de determinado lance, o para amortiguar el efecto negativo –dicho sea pensando en el telespectador acostumbrado a la fugacidad visual- que pudiese ocasionar un ritmo bajo en el juego sobre la pantalla.

Un ejemplo lo encontramos en un partido singular: el primer partido de Liga emitido por la FORTA como titular, junto a Canal +, de los derechos televisivos de la Liga: el Espanyol – Barcelona, de 1/9/1990, de la primera jornada de la Liga 90-91 (que hemos denominado Par1)<sup>70</sup>. Lo produjo TV3 en el desaparecido campo de Sarriá, con un dispositivo de 9 cámaras y tres DRI lineales para repetir.

Mino entra en falta –de forma bastante dura, por cierto- a Stoichkov cerca del área. Se invierte, también, un minuto en poner el balón en juego. El realizador, Xavier Garasa, opta por alternar repeticiones de la entrada antirreglamentaria con planos de situación, porque el delantero permanece en el suelo, y no se sabe cuánto tiempo tardará en levantarse. Se trata de un período de narración paralela –ver sección III.3, pág. 187-, que obliga a mostrar por segunda vez la misma toma repetida. El guión técnico en esquema es, después de la acción de la falta (mostrada con M): 1. PML a PM de Stoichkov en el suelo (5 segundos), con c4, encadena a; 2. repetición con c2 de la entrada (6”), encadena a; 3. PG con M, el árbitro anotando (2”), encadena a; 4. otra repetición de la falta, que se aprecia peor por el barrido de la cámara c4, con lo que se ha de pasar más lento (9”), se encadena a; 3b. otro PG de situación, donde puede verse que Stoichkov continúa en el suelo, desde M (5”), encadena a; 2b. la misma repetición inicial, algo más larga (7”), encadena a; 3c. GPG de situación, con M: Koeman toma carrerilla para lanzar, Stoichkov ya está levantado (2”); 5. PM trasero desde c4 de Stoichkov, colocándose para atacar (3”); 3d. GPG de situación, que va abriendo para incluir la portería (5”); 6. PML del portero, Biurrun, concentrado y colocado para parar (5”), desde c4; 7. PML trasero de Koeman, preparado para lanzar a portería, c6 (4”); 8. cambia a C9 en PG para dar el tiro a puerta, que finalmente rebota en la barrera (3”); 3e.

---

<sup>70</sup> Cfr., por ejemplo, Bonaut (2004: 481), en Latorre (ed.) et al., 2004.

se regresa a la narración normal a través de un cambio directo a M, mucho más abierto de lo habitual –se ven las casas del barrio por encima de las gradas- para recoger la posibilidad de rechace.

Así pues, esta propuesta en la pantalla, con tomas desde 4 cámaras –más la sorpresiva C9, desde la que se muestra el lanzamiento en directo-, no se formula por acumulación, sino alternando el material grabado con la situación en vivo. Si Stoichkov hubiese permanecido menos tiempo en el suelo, el esquema podría haber quedado: falta, situación con el delantero en el suelo, bloque con dos repeticiones de la jugada, situación con delantero levantándose, delantero recolocándose (barrera), portero, lanzador y lanzamiento. Pero esta afirmación es especulativa. Lo que nos interesa, de momento, es ir cimentando un par de ideas: se trata de establecer una cierta cadencia mínima, un ritmo de corte en pantalla; y confirmar la certeza, central en este trabajo, de que con los mismos medios y para idénticas situaciones, numerosas opciones de planificación son posibles.

Pese a no encontrarse entre nuestros objetivos el estudio cronológico de la evolución de la puesta en pantalla de los partidos de fútbol, sí nos conviene, por exposición, detenernos en un ejemplo medido en los ochenta, a fin de provocar la superación definitiva del frío análisis cuantitativo. Para ello comenzaremos con una cita en la que Joan Chandler, en “Television and National Sport” (1988), se lamenta de que, en la primera intentona de introducir el fútbol en la sociedad norteamericana, la televisión pública no era capaz de transcribir adecuadamente los partidos, aunque estuviesen bien jugados:

“En un partido televisado típico (5/7/82), se mostraron setenta y cinco planos cortos antes del descanso. De ellos sólo veinticuatro eran

planos que contuviesen acción, incluyendo ocho de conducción, seis de disputa por el balón y dos de lanzamientos de banda. Cincuenta y uno de los planos cortos eran estáticos, incluyendo once de porteros. Resulta seguro encuadrar al portero, porque mientras la pelota esté fuera del campo, o mientras la esté manejando él, los operadores de cámara pueden relajarse mientras transmiten la ilusión de estar centrándose en el juego al mismo tiempo. Otros planos cortos son de los protagonistas de las faltas: infractor o perjudicado (siete), grupos de jugadores de pie junto a otros o corriendo para recolocarse ante una jugada a balón parado (cinco), o bien planos de árbitro (cuatro) o capitanes (cuatro). Mientras que el corazón de un partido de fútbol es su acción, los telespectadores de la PBS no la ven muy a menudo en plano corto” (Chandler, 1988: 148)<sup>71</sup>.

Acudamos, pues, a comparar con su recuento. Detecta 75 planos cortos en una mitad de partido, un 32% de ellos mostrando el balón en juego. En el Par3, contamos 233 planos cortos después del descanso. Sesenta y uno de ellos son de acción deportiva, un poco más de la cuarta parte —el 26,2%, concretamente-. Ver tabla comparativa 2, en el Anexo I.

Durante la primera media hora de la segunda parte del Par1, se dan 48 planos cortos mostrando el balón en juego: el doble que el citado de la PBS, en sólo dos tercios del tiempo. Queda visto que, funcione o no funcione en la línea narrativa, sí *cabe* una mayor cantidad de cortes aislando más el juego, retratando más el aspecto técnico que el

---

<sup>71</sup> “In a typical televised game (July, 5, 1982) seventy-five close-ups were shown before halftime. Of those only twenty-four were action shots, including eight of dribbling, six of vying for the ball and two of a throw-in. Fifty-one close-ups were static, including eleven of a goalkeeper. It is safe to focus on the goalie, because while the ball is off the field, or while the goalkeeper holds it, the camera crew can relax yet give the illusion of focusing in on the play at the same time. Other close-ups focused on fouled or fouling players (seven), on groups of players standing around another or running back for a set piece (five), and miscellaneous shots of the referee (four) or captains (four). Yet the heart of a soccer game is its action, the very part of it that PBS viewers did not see very often in a close-up”. (Traducción del doctorando)

táctico –ver sección III.6.5., pág. 263-, mientras lo permitan la tecnología disponible y la técnica con que se maneje.

La queja de Chandler se dirige a la poca cantidad de planos cortos para explicar la acción. Al contrario, la de los técnicos, o de los telespectadores a los que les interesa apreciar la formulación táctica del enfrentamiento, las generalidades de la distribución de los jugadores por el campo, de los sistemas interactuando, la forma en que se han ocasionado las superioridades numéricas o los puntos de ruptura; en fin, la demanda de los que prefieren percibir la *geometría del partido* (aplicando la precisa expresión que debemos a Morse, 1988: 48) es la contraria: demasiados planos cortos, y demasiado cerrado el plano principal como para apreciar lo que está ocurriendo en realidad, mostrando los *movimientos tácticos como totalidad* (Novell-Smith, 1981, 163).

La cuestión, en rigor, deriva hacia la pregunta primigenia: ¿por qué este plano abarca lo que abarca? ¿Por qué los planos cortos?, o , más en general, ¿por qué los cambios de plano? Lo abordaremos más adelante, de momento, sigamos con otro aspecto del recuento sobre la línea narrativa.

#### *III.4.1.2. Contabilizando el ritmo cuando el balón está parado*

El análisis *primitivo* de las transmisiones de fútbol –como hemos podido comprobar por las cifras- se ha centrado principalmente en las fases en las que el balón se encuentra en juego. Evidentemente, la creciente complicación a lo largo de la línea

narrativa ha sido posterior. Tratemos, por lo tanto, los tramos de la línea que más complejos se han vuelto a lo largo de los años: las pausas entre jugadas.

“Las pausas durante el fútbol están característicamente llenas de breves montajes de planos cortos de los protagonistas involucrados en la acción, y por repeticiones y jugadas a cámara lenta<sup>72</sup>. El porcentaje de planos cortos parece haber crecido drásticamente. En el Mundial de 1966 constituían un 13% de todos los planos” (Whannel, 1992: 101). Este autor ha analizado partidos de los últimos años de los ochenta y los primeros noventa. En cuatro de ellos ha encontrado un porcentaje de planos cortos entre el 20 y el 30%. En cuanto a duraciones, relata que en el '66 la media era de 20” –se refiere a los planos cortos en pausas-. En la semifinal del Mundial '90, disputada entre Inglaterra y Alemania fue de 10”. En un partido de alto nivel *doméstico*, la repetición de la Copa de la *Football Association*, de 6” (ibídem). En la Tabla comparativa 3 –Anexo I-, podemos apreciar que las cifras se han disparado definitivamente para nuestro corpus en lo concerniente a la columna *promedio duración detalle* y en la de *porcentaje planos cortos*. Hemos considerado plano corto todo aquel capaz de aislar a uno o un reducido grupo de protagonistas: plano total o más pequeño. Descartando las repeticiones –aunque su tamaño de plano pudiese entrar en nuestra búsqueda-, observamos que se estiran hasta la mitad de los cortes, por lo general.

Ya lo habíamos comentado, como planteamiento en el capítulo destinado a los elementos de la escenografía futbolística –ver cap. II.1.1., pág. 57-: mientras que, reglamentariamente, ha tenido lugar algún cambio muy poco apreciable al respecto,

---

<sup>72</sup> Los primeros dispositivos destinados a ofrecer repeticiones de jugadas no permitían la transformación de la velocidad de reproducción. Muchos de los autores anglosajones consultados continúan haciendo distinción entre *replay*, o repetición de una jugada, y *slow motion*, lo que nosotros denominamos descuidadamente “cámara lenta”. En el año 1967, la ralentización comenzó a utilizarse en Francia, concretamente en los Juegos Olímpicos de Invierno de Grenoble (Bertrand, 1986).

tratando de acelerar el momento de la nueva puesta en juego del balón –con las disposiciones acerca de retirada de jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos, utilización de varios balones y de recogepetolas, persecución de las deliberadas pérdidas de tiempo, etc.-, narrativamente ha aumentado de forma exponencial la cantidad y la variedad de la información en pantalla durante las pausas. Puede comprobarse que, de forma paralela, los adelantos tecnológicos han sido notables especialmente en cuanto a mejoras de los Dispositivos de Encuadre de Imágenes (DEI) y de los Dispositivos de Registro (DRI)<sup>73</sup>. Y éstos son los aspectos más influyentes en el orden, duración y velocidad de reproducción a lo largo de la línea narrativa y ubicación, manejabilidad y capacidad de captura de los detalles transversalmente a la línea.

Incorporación de la tecnología y aprendizaje en la recepción, son factores que progresivamente dinamizan el ritmo en la puesta en pantalla y, por lo tanto, movilizan como demanda *competente* patrones de corte más acelerados, con objeto de poder observar más aspectos de la jugada, mayor número de reacciones de los protagonistas. Evidentemente, la tecnología ha ido mejorando. Pero, ¿podría afirmarse que su implantación ha derivado inmediatamente en un aumento del ritmo narrativo? Consideremos especialmente los avances en DEI y DRI. Contabilicemos, inicialmente, el número de cortes que jalonan la línea narrativa cuando el balón está parado.

El material grabado que se añade a la línea narrativa, desde puntos de vista diferentes al principal, consigue como efecto inmediato dotar de gran variedad visual al movimiento del balón, que normalmente se ofrece tan sólo desde el punto de vista de

---

<sup>73</sup> En los Volúmenes II y III de su Tesis, Blanco Pont describe profusamente los cambios tecnológicos relativos a las transmisiones deportivas en TVE, desde su inauguración hasta 1997 (Blanco Pont, 1999). Por nuestra parte, admirados por la recopilación y la exposición, nos sentimos incapaces de añadir nada más al respecto.

cuatro o cinco cámaras -dependiendo de los medios utilizados, a veces desde dos-, pero también *ralentiza*, debido a la velocidad con la que lo representa, el ritmo de narración. La reproducción lenta ocupa más espacio en la línea narrativa. Cuánto más si se utiliza la tecnología de alta velocidad *Super Slow Motion*<sup>74</sup> -también llamada, usualmente, *súper lenta*-, que captura y graba las imágenes utilizando tres veces más *fotogramas* de lo normativo en vídeo PAL –setenta y cinco por segundo, en lugar de veinticinco, que es lo que llega a las pantallas en los hogares-. Esto supone que, reproduciendo a velocidad normal, o sea, a veinticinco imágenes por segundo, se invierte el triple de tiempo en desarrollar una acción cualquiera. Según nuestros datos, el promedio de duración de una repetición ofrecida con el sistema súper lento en Par2 –en total, aparecen en pantalla durante la primera parte en diez ocasiones, y está colocado en la posición C1- es de unos ocho segundos, superior, desde luego, a las cifras de la Tabla comparativa 4 –Anexo I- la cual, no lo olvidemos, las incluye a su vez. De todos modos, las cifras que indican la duración promedio de las repeticiones son, en casi todos los casos, superiores a las duraciones promedio de la totalidad de planos: puede enunciarse, entonces que, en nuestro corpus, una repetición baja el ritmo de corte.

En el Par1, durante los cuarenta y cinco minutos de la segunda parte se dan 20 repeticiones- es cierto que no hay ningún gol, ni apenas jugadas de peligro-. En el Par3, pueden contarse 63 repeticiones en una mitad de partido. 62 en el Par2, 79 en el Par5, según la misma Tabla.

Según la Tabla comparativa 5 de duraciones a balón parado –Anexo I-, podemos comprobar fácilmente que, cuando el juego se para, se entra en un patrón de corte que

---

<sup>74</sup> Blanco Pont, 1999: Vol III, 93.



demanda un ritmo muy superior al que nuestras referencias bibliográficas manejan. De hecho, cuando en un período de pausa de juego no se inserta ninguna repetición, hablamos de un promedio de duración de alrededor de cuatro segundos por plano. Podemos observar que el promedio de duración de las repeticiones –sin considerar su contenido- asciende al doble, aproximadamente.

Refiriéndonos siempre a promedios, podemos deducir que se llega a una cierta saturación en las pausas de balón parado: en quince segundos –según lo establecido por Hernández Moreno et al., ver la sección II.2.4., pág. 126- apenas hay tiempo suficiente para mostrar una repetición y un par de planos cortos de los protagonistas de la jugada.

Puede apreciarse que la contabilidad de cifras a lo largo de la línea narrativa sitúa la discusión en términos lejanos a aquellos *antepasados* de nuestro análisis. Además, el número de planos para algunos partidos de C+ y A3 es casi exactamente el mismo. Sus puestas en pantalla, sin embargo, mantienen fuertes diferencias, que deben responder a la lejanía de sus conceptos de planificación.

Entonces, puede deducirse que no es suficiente el análisis cuantitativo, y hay que pasar al cualitativo.

### **III.5. Análisis cualitativo a lo largo de la línea**

Habíamos aplazado la discusión de aspectos más cualitativos con respecto a la observación de la conformación longitudinal de la línea narrativa. Dividiremos nuestro acercamiento según la tipología que nos permite la puesta en escena, es decir, en los tramos de balón en juego y balón parado y, además, añadiremos unos tramos que no existen en el universo escenográfico: los de repeticiones.

#### *III.5.1. Con el balón en juego*

En las conclusiones del trabajo que hemos venido citando, Tom Ryall afirma que se asocian los tipos de plano –normal, corto- con los incidentes de manera convencional, con idea de lograr un ritmo específico televisivo. Incluso, que se añadirá un plano corto sin motivo fundamentado, tan sólo como puntuación, como ruptura del caudal de imagen proveniente del „Normal Shot’ –como denomina el autor al GPG que sigue el juego desde la M-. Dice que es indicativo de un patrón combinativo por parte del equipo de producción que no depende de cómo vaya el partido. (Ryall, 1975: 46).

Barr añade que con un 20 ó 30% de planos cortos se gana en impacto e interés humano, pero se pierde la percepción del juego como una totalidad, sus patrones y tácticas. Define, entonces, dos estilos: el centrado en los personajes, propio de la puesta en pantalla inglesa, y el centrado en el equipo, utilizado por los alemanes en su Mundial. Declara que la codificación del estilo inglés es superior, “imponiendo su patrón visual al juego” (Barr, 1975: 52-3).

Partiremos de estas reflexiones, y de lo ya observado y anotado para nuestra discusión. En primer lugar, puede advertirse en los guiones técnicos confeccionados, que continúa funcionando el sencillo y archiconocido esquema clásico de rodaje y montaje *plano master/insertos* para describir la secuencia de balón en juego. Originalmente, esto se refiere a una alternancia simple entre M y C5, colocadas típicamente una junto a la otra. Se establece una relación espacial de escala, con implicaciones relativas a la comprensión del juego: “aislar a un jugador en pantalla (o un encuentro entre jugadores) crea un cierto impacto visual/dramático, de interés humano. Estamos aislándolo de sus compañeros, quitándole opciones de carrera o de pase” (Barr, 1975: 51).



Figura III-1. La función tradicional del plano corto era aislar a un jugador, con o sin balón, en función de la fase del juego en la que se encontrase. Las imágenes están tomadas del programa de TVE: “Historia de los mundiales”, y pertenecen al partido Alemania-Bélgica del Mundial de Gran Bretaña ’66 –las de la izquierda–, y al Alemania-URSS del mundial de Alemania ’74 –las de la derecha–.

Mostrar el juego en corto, para estos autores, suponía un PG donde se viese al portador del balón y, usualmente, también a su primer defensor. Hoy día es más habitual el plano total, incluso negando la posibilidad de encuadrar al defensor. En estas circunstancias, la puesta en pantalla oculta el resto de lo que sucede en el campo, que es mucho más de lo que se enseña. El espacio *off* –ver más detalladamente en sección III.8.2., pág. 314- cobra, entonces, una importancia fundamental, y cualquier forma de evidenciarse en el plano reclamará el inmediato restablecimiento de la situación en gran plano general: si levanta la cabeza el portador del balón; si hace un amago de desplazarlo en largo; si saliese la pelota de cuadro; si se impusiese el griterío súbito en la banda sonora. Estos momentos son ejemplos que producen inquietud en el espectador, inquietud que podría convertirse en malestar y desconfianza si no se regresara al plano general. El realizador podría supervisar constantemente el resto de los hilos narrativos, como observador ubicuo que es (Reisz, 1980: 192-3), comprobando que no existe el más mínimo asomo de peligro para ninguna portería, pero este hecho no es suficientemente relevante para el telespectador.

Nos interesa, por economía en la exposición, introducir aquí un concepto utilitario: el de *profundidad de detalle* en la narración. Hará referencia al *acercamiento* de la cámara al lance que se trata. El *nivel uno de profundidad*, entonces, designará una jugada o acción que está mostrándose o encuadrándose a escala de gran plano general o plano general largo. El *nivel dos* de profundidad indica que la toma muestra una acción individual o de uno contra uno o dos contra dos: los tamaños que se ajusten serán, pues, los de plano de conjunto, general o total. Aún nos servirá un *nivel tres de detalle*, el que aísla al individuo o, mejor aún, que muestra su gesto. Véase la semejanza de estos

rangos escalares con los de Deleplace –ver II.2.1., pág. 98-: nivel de equipo, de línea, individual, de los que –con el pertinente ajuste- son deudores.

Es posible que una cierta periodicidad al sustituir en pantalla el nivel uno, con motivación únicamente rítmica –como sugería Barr-, concluyese en la ocultación del momento singular de la ruptura del equilibrio entre las líneas adversarias. Eventualmente podría retomarse con una repetición. De hecho, en nuestro corpus existe algún partido en el que, sistemáticamente, las jugadas de peligro comienzan a repasarse con una repetición desde un plano general –si existiese alguna duda sobre las posiciones que pudieran dar lugar a fuera de juego, con las cámaras C4 ó C6, por ejemplo; si no, quizás, con C1 ó C9-, para continuar con acciones concretas de la jugada: el momento del desborde, el centro, el remate. Confrontar con el Par6, donde se muestra sistemáticamente, o en Par2, en casi todas las ocasiones de peligro. Otra cosa es, como discutiremos más adelante, la búsqueda del instante de desequilibrio.

Sí se han ido añadiendo opciones al esquema clásico master/insertos, con mayor variedad para sustituir a la cámara principal, normalmente a lo largo de la banda *A* –recordemos, por definición, la banda más cercana al plano principal-: c4, c5, c6. Incluso con dispositivos de encuadre móviles, tipo *travelín*, o bien cámaras colocadas en soportes estabilizadores. Son tratamientos destinados, principalmente, a evitar “patrones de corte demasiado predecibles” (Whannel, 1992: 36), aunque puedan cumplir más funciones, como la espectacular.

Observamos, según la Tabla 6 –Anexo I-, que en la gran mayoría de los partidos de nuestro corpus se han utilizado básicamente cuatro cámaras para mostrar el balón en

juego: M, C5, c4 y c6. Es notable el caso del Par1, sin C5 y con gran número de cortes con las c2 y c8 –especialmente de ésta última, debidos sin duda a la estrategia de *fútbol frigorífico* del Barça, como se verá algo más detenidamente en la sección III.6.1., pág. 240-.

En cuanto al ritmo de corte, es directamente verificable que, cuanto mayor es el número de cortes del plano master que aparecen en pantalla, menor duración, de promedio, de cada uno de ellos. De la misma manera, mayor número de cortes del master se corresponde con mayor número de cortes del resto de cámaras que muestran el juego. La duración promedio de éstos en pantalla, sin embargo, es bastante homogéneo –más de 2,3” y menos de 3,7-, y está delimitado por un tiempo mínimo que lo haga *legible* (en el sentido que podemos encontrar en Burch, 1983: 60, por ejemplo) y por el apremio para volver a mostrar el juego desde la cámara master. Volveremos sobre ello cuando profundicemos sobre los compromisos de la planificación.

Como ejemplo concreto de lo que acabamos de abordar, según los datos que pueden observarse de confrontar las Tablas 6 y la Tabla 7 –Anexo I-, en el total de planos del Par2 la cámara principal, la máster o M, fue subida a programa con el balón en juego 137 veces. La duración, de promedio, esperable para este tipo de corte en pantalla era de 10,7 segundos. Los 69 planos restantes estuvieron en pantalla algo más de dos minutos y medio: una media de 2,3” por plano. El promedio común de todos los planos que mostraban el juego en vivo era de 7,86”.

Como excepción más notable, se han anotado cambios de cámara principal para narrar juego en vivo normalmente a partir de jugadas a balón parado: con C9 para

alinear la situación del balón con la portería en un tiro libre directo o penalti<sup>75</sup>, como en Par1; utilizadas orgánicamente desde los saques de esquina, como en el Mundial de Francia 1998<sup>76</sup>; y, más aisladamente, empleando también *travelín* y cámaras *al otro lado del eje*, como trataremos más adelante con detenimiento –se trata extensamente de la cuestión del espacio audiovisual aplicado en la sección III.6.-. Lo que está claro es que el „Normal Shot’ de los autores del monográfico del BFI es cada vez menos corriente.

El patrón master/insertos constituye, efectivamente, “sólo un posible modo de representación” (Whannel, 1992: 36), que nos asegura una alternancia de la observación del juego entre los niveles narrativos uno y dos, así como una ocasión de profundizar al tres cuando el juego se halle en situación de pausa. La profusión de medios, y las *decisiones de planificación* –formulémoslo así de momento- se dejan notar cuando observamos, en partidos de nuestro corpus, un plano detalle del balón aislado volando, o uno que muestra a dos jugadores de cintura para abajo, y disputando el balón<sup>77</sup>, o una repetición en la que se advierte que la cámara no trata de encuadrar el balón, sino que realiza un seguimiento de algún jugador o rol: permanece con el jugador que ha disparado a puerta, en lugar de tratar de continuar con el balón.

¿Qué significado podemos extraer de estos últimos ejemplos? Durante las fases de movimiento del balón se pasa, también, al nivel de profundidad tres. No sólo a través

---

<sup>75</sup> Esta configuración sería demandada por la empresa AVS para los partidos destinados al pago por visión a partir del año 1998, incluso, para los lanzamientos de penalti.

<sup>76</sup> El segundo gol de la final, incluso, se muestra en directo desde la cámara C4. Hoy día, todavía algunos profesionales consideran esta posibilidad –dar un gol en vivo con una cámara que no sea la master- como *aberrante*.

<sup>77</sup> Si se me permite la observación, qué podría pasar ahora por la cabeza de aquella campesina, a la sazón empleada de hogar quien, según narra Lotman, se escandalizaba porque, viendo por primera vez una función de cine, los planos medios de los personajes le parecían de gente despedazada. (Lotman, 1979: 41)

de la línea narrativa –era ya de suponer, por lo expuesto hasta ahora-, sino a lo largo: en vivo y en directo.

La presencia de este nivel de observación durante el *estado narrativo* de balón en movimiento es, de todos modos, casi anecdótica en nuestro corpus. Se muestra el juego escrupulosamente, y los saltos –que normalmente son directos, del nivel uno al tres- más numerosos suelen suceder, mientras se sigue el juego, por cuestión de pertinencia principalmente designativa: un futbolista ha realizado un tiro a puerta, que ha salido fuera. Se muestra en pantalla cómo el portero ha puesto rápidamente el balón en juego en el mismo plano GPG de la M; en este momento, se ofrece un PMC del jugador que ha efectuado el disparo, en movimiento –suponemos- posicional; y se regresa al GPG.

### *III.5.2. Con el balón parado. Las fases estáticas*

Así tenemos pie para entrar a examinar la línea narrativa durante el otro estado posible de la escenografía: cuando el balón no está en juego. Nuestras observaciones nos han llevado a considerar, primero, cuatro categorías, según veamos o no el balón en el interior de cada corte a lo largo de la línea narrativa. Es decir, las dos formas visuales que ocultan el balón: *repeticiones* y *detalles*; y las que lo muestran, en juego (*balón*) y mientras permanece en pausa reglamentaria (*vivo2*); como apuntábamos en la parte III.

En cuanto a las funciones que parecen cumplir, en el estricto ámbito de la puesta en pantalla, pueden detectarse cinco distintas, que son aplicables a planos aislados, a



bloques o grupos de planos o a secuencias completas. Aclaremos que no son funciones excluyentes, y recordemos que se trata de fragmentos que no muestran el juego en vivo.

La primera función –el orden, aquí, no es importante– es la de establecer un *paréntesis recordatorio o explicativo*. Normalmente pueden encontrarse repeticiones de jugadas y planos de sus protagonistas, o bien, planos de protagonistas aislados tan sólo. Hemos colocado un ejemplo tres párrafos más arriba.

La segunda función posible es la que podemos llamar de *conexión/prolongación*, que normalmente tiene lugar al concluir una jugada o una secuencia de repeticiones, por ejemplo, y en este caso establece un puente entre la jugada y su explicación, o bien *abrocha* la secuencia, antes de volver al juego en vivo. En muchas ocasiones *invade* la longitud de una jugada diferente en la línea escenográfica, sobre un tramo de balón en movimiento.

Además, detectamos la de *designación*, que trata de aislar a los protagonistas de la jugada o a los que, sin estar directamente implicados, pasan a incrementar su relevancia –por ejemplo, los personajes de focalización terciaria–.

Otra posibilidad es la de *situación* o espera. Digamos que es la forma *propia* de este estado narrativo. Se muestran los elementos más importantes que van a intervenir – balón, jugadores más cercanos a él, porterías si están próximas– en vivo.

Y, por último, la de *alternancia de elementos*: el esquema que suele conocerse por los *montaje paralelo*, que suelen mostrar los procesos preparatorios de fases

estáticas; con excepciones, como, por ejemplo, un plano de cada entrenador mientras un portero se prepara para sacar de portería.

Es claro que, en este estado narrativo, ya apenas hablamos de construcción master/insertos. Más bien nos encontramos en estructuras por desglose de planos, que sólo vuelven al plano master con idea de establecer una reubicación periódica o para relacionar elementos que estén mostrándose mediante fragmentación. Tal vez, en funciones de espera que precisan prolongarse, la construcción pueda ser similar a la del juego en vivo: GPG de situación de la M que muestra a un jugador que acude a por el balón para sacar de banda; PT con C5, el jugador amaga el lanzamiento, pero mira a un lado y desiste; GPG con M, un compañero acude y se hace cargo del balón; PM desde c6, se prepara y saca finalmente; GPG con M, sigue el juego.

En global, con el balón parado predominan los planos pertenecientes al nivel dos de profundidad y, cada vez más al tres. Puede consultarse, al respecto, la tabla comparativa 8 en el Anexo I. Hay que remarcar que, por conveniencia, no se observan las repeticiones, aunque pueda haberlas en PP; y que sólo se anotan los planos como PM o más cortos: es decir, los que limitan la figura humana a un busto desde la cintura.

Gracias a las mejoras en DEI, principalmente en lo relativo a teleobjetivos y soportes, es posible encontrar un número de planos muy cortos, incluso primeros planos que antaño eran inconcebibles: “La práctica constante, indudablemente, hace a los operadores más habilidosos para mantener jugadores en cuadro y a foco, pero obviamente la clase de planos cortos usado en la producción de dramáticos es imposible” (Buscombe, 1975: 30).

En el Par5, de 471 cortes contabilizados durante la primera mitad del partido, 108 son planos medios-cortos –se corta la figura a la altura del pecho, aproximadamente- o primeros planos (5), sin estar el balón en juego. Esta estructura subyacente genera una dinámica identificativa muy sólida con los protagonistas, que compensa la no cohesión en torno al grupo, al equipo (Novell-Smith, 1981: 163-4). Conecta con el aficionado, cada vez más, desde una opción individualista. No sólo aísla al protagonista, ahora también puede ensalzarlo –con el uso del contrapicado- o puede aproximarle emocionalmente –con la posibilidad de contemplar sus gestos de dolor, de alegría, desencanto, etc.-.

Con menor profusión, el Par2 contiene 469 cortes durante la primera parte, con 69 planos medios-cortos o más *cerrados* (4 PP). Salvo lo correspondiente, quizás, a una puesta en escena propia de los programas dramáticos –en cuanto a maquillaje o iluminación, o movimientos de los protagonistas: para que mirasen donde interesase cada vez-, lo que puede hacer la puesta en pantalla por añadir planos cortos a sus guiones técnicos ya está conseguido, y hace una década o más. Es decir, tan sólo falta lo necesario para poder componer: la posibilidad de manejo de los elementos escenográficos al completo.

### *III.5.3. Los tramos de repeticiones*

Las decisiones que afectan a la ordenación y duración de los planos a lo largo de la línea narrativa y su efecto corresponden al *montaje horizontal*. Cuando las imágenes

o sonidos de dos o más fuentes de vídeo o audio se superponen, hablaremos de *montaje vertical* -que, en nuestro modelo, debería más bien denominarse montaje seccional o diametral-. “El asunto consiste siempre en saber qué cosa interesante sucede en una imagen. (...) hay que saber distinguir entre lo que uno mira y lo que experimenta” (Jurgenson y Brunet, 1999: 40). Qué está pasando en el campo, y qué implicaciones tiene para cada uno de nuestros tres niveles de profundidad de relato.

Advirtamos, antes de proseguir, que la posibilidad de emitir repeticiones de las jugadas provoca una ruptura teórica de lo que hemos llamado hasta ahora *técnica invisible*. Buscombe afirma que “las repeticiones ralentizadas suspenden la dictadura del realismo” (1975: 31). Algunos autores, yendo más lejos, notan una *suspensión de la narrativa per se* (Morse, 1983: 55), que deja de avanzar para mostrar algo que ya se ha experimentado. Planteada en estos términos, se genera una polémica que podría no resultar irrelevante para nosotros, pero nos contentaremos con señalar que abrir un paréntesis en la línea narrativa para mostrar de nuevo algo ya pasado es un compromiso *en el filo de la navaja* con el aficionado.

El *enganche* del material previamente registrado con la acción en vivo depende principalmente de la banda sonora. La breve secuencia visual de ida y vuelta, o el efecto de transición que pueda cumplir esta misión, tan sólo constituyen el signo de puntuación, el trazo del paréntesis. Durante la emisión de la repetición, la realidad escenográfica –y, por lo tanto, la acción deportiva incluida- queda latente, y el sonido en vivo que permanece en pantalla es el único anclaje con la actualidad escenográfica que el espectador percibe. En cuanto a la puesta en pantalla sonora, es evidente que no se simula sonido ralentizado. Sí es detectable, por ejemplo, que TV3, en alguna ocasión

(Par8, producido para AVS, 2º tiempo, 20:01) acomoda la emisión del material grabado amortiguando ligeramente la respuesta simultánea del público presente en el estadio a eventuales acciones que obtienen respuesta en forma de griterío<sup>78</sup>.

Víctor Santamaría, de Canal +, observa escrupulosamente este *contrato audiovisual*, en el sentido de la *síncresis* que explica Michel Chion:

“Síncresis, un neologismo al estilo de Lewis Carroll (una reducción construida a partir de sincronismo y síntesis), es el nombre que damos a un fenómeno psicofisiológico espontáneo y reflejo que depende de nuestras conexiones nerviosas y musculares. Consiste en percibir, como un único y mismo fenómeno que se manifiesta a la vez visual y acústicamente, la concomitancia de un acontecimiento sonoro y de un acontecimiento visual puntuales, en el instante en que ambos se producen simultáneamente, y con esta única condición necesaria y suficiente” (Chion, 1999: 281)

Romperlo significa para el realizador de la cadena de pago entrar en el terreno de la *manipulación*. Y este término, para el aficionado televisivo, supone la pérdida de la confianza en el narrador. O, literalmente, el mayor delito de desacato: le están ocultando pruebas, para tratar de influenciar la propuesta de un veredicto posterior.

El público del estadio puede protestar unánimemente, por ejemplo, por una razón mínima, que se convertiría en caprichosa para un observador ecuánime. Y, en ese momento, en pantalla podría encontrarse la repetición de una jugada anterior. El motivo de ese griterío podría no resultar tan relevante como para que se decida volver a mostrar

---

<sup>78</sup> En este punto, resulta absolutamente imprescindible hacer notar que Xavier Garasa, realizador de aquel partido, no admite que este acomodo se produzca de manera deliberada, según nos comunicó en entrevista personal. Lo que también es indudable es que en la copia del doctorando es perfectamente apreciable el fenómeno que se comenta. Admitamos sin ningún esfuerzo la precisión del autor catalán como absolutamente cierta por supuesto, y pongamos nuestra observación en el territorio de las posibilidades estilísticas teóricas.

el terreno de juego en vivo, pero en el telespectador se produce una desazón momentánea y creciente; puede creer que le están ocultando la acción. Así pues, durante un instante el pacto se ha roto, y en función del grado individual de forofismo y paranoia la violación adquirirá mayor gravedad. En todo caso, la permanencia del mismo sonido, como continuo de la realidad *debajo* de la transformación visual de la cámara lenta, permite la transición suave de acción en vivo a *flashback*.

En conclusión, ha podido observarse que, cuando se introduce una repetición en la línea narrativa durante una pausa del encuentro, la expectativa que genere su contemplación tiene que resultar superior a la que produjese la inmediata reanudación del juego. Este aserto cobra especial importancia en los saques de esquina, en los que normalmente se invierte el suficiente tiempo –la colocación del balón junto al banderín, la preparación del lanzador, la incorporación de los futbolistas más altos para intentar el remate, etc.- como para tratar de recuperar en pantalla la jugada que lo ha generado, por ejemplo; pero este extremo no puede asegurarse, y un saque de esquina conlleva mucho peligro de gol, como sabemos –ver sección. II.3.1., pág. 171-.

¿Cuándo, cómo y por qué interrumpir la narración con material previamente registrado, pues? Acudamos a la última cuestión, recuperando una cita de Iozzia y Minerva<sup>79</sup>:

“La repetición ralentizada tiene diversas funciones: a) señala un momento particular de la competición; b) es instrumento de claridad y verdad; c) exalta el valor técnico o estético de una acción deportiva; d) permite mostrar la misma acción desde otro punto de vista o un momento de juego que, por seguir el juego en directo, no pudo recrearse; e) acentúa el dramatismo de un momento.

---

<sup>79</sup> La traducción, no literal, es del doctorando.

En cualquier caso, la función principal es la de multiplicar con una expansión temporal la duración de la percepción del “momento oculto”, gli “attimi fuggenti” (Iozzia y Minerva, 1986: 79).

#### *III.5.3.1. Qué se repite, y cuándo*

Retomemos ahora la idea de Lista de Acontecimientos Pertinentes (LAP) que sugeríamos más arriba –ver II.3.1., pág. 171–: una hipotética relación de las jugadas, acciones y reacciones más importantes que vayan acaeciendo a lo largo del encuentro. De tal manera que, conforme pasan los minutos, se actualice constantemente.

En el universo audiovisual en que nos hallamos inscritos ahora, esta lista no basta. Únicamente traza un guión, sobre el que construir lo que realmente interesa: la colección de las imágenes y sonidos que, por causa de los criterios informativo, espectacular o dramático puedan ser útiles para incorporar a la narración. El informativo, donde se reconoce una acción como importante para el desarrollo del partido y su resultado, y que puede verse de nuevo para subrayarla por su importancia estadística o porque necesite aclaración o se preste a la polémica; el espectacular o puramente estético: debido a la naturaleza de la acción, a la ubicación relativa de la cámara, a la pericia técnica del operador, etc., las imágenes por sí mismas son susceptibles de disfrute estético; el de profundidad dramática, que suele reducirse a recuperar reacciones de protagonistas, y a la colocación relativa –al montaje– en los bloques, relacionando acciones y personajes, estableciendo un tiempo de contemplación del gesto para experimentar las consecuencias, para hacer posible la ocupación del lugar del protagonista mostrado. Por último, comentemos un criterio posible de demostración

técnica, ocasión única de comunicación corporativa. Para algunas emisoras, evidenciar un mayor despliegue tecnológico está en relación directa con el cuidado para el compromiso que tienen adquirido con sus espectadores: les significa, les singulariza, estrecha las relaciones de fidelidad, supuestamente.

Es así como, cuando en la primitiva LAP se anota un gol de un jugador del equipo de casa, por ejemplo, la celebración de los jugadores y del banquillo, la desolación de los contrarios y de sus seguidores, la alegría del público, etc., en una LCR (Lista de Cortes Relevantes) habrá que realizar una selección *a través* de la línea narrativa de ese instante, escogiendo todas o las mejores tomas de cada uno de los dispositivos de registro y almacenamiento, y etiquetándolas (o talonándolas, que se denomina en algunos equipos de producción, como recoge Blanco, 1999: vol.III, 96).

La jugada se resume habitualmente en la acción o acciones más importantes, incluso se reduce, en ocasiones, al punto de ruptura, o al análisis del gesto técnico. La reproducción habitual a velocidad lenta *compensa* la duración que se ha *ahorrado* con la delimitación precisa del tramo a mostrar. Tal cantidad de material —en relación proporcional al despliegue de medios efectuado—, al final de un partido, queda en su mayoría inédito, como ya se ha ejemplificado más arriba. Es preciso jerarquizarla, en función de los criterios con que se confeccionó. Evaluar su importancia relativa, y ordenar en consecuencia.

Pero el partido sigue produciendo jugadas e incidentes: numerosas imágenes, relevantes por distintas razones, van engrosando la lista. Además, existe una especie de presión en forma de débito al espectador, que no las ha contemplado. Es preciso



establecer un período de *vigencia* para cada uno de los cortes. Con el objetivo de medirlo, nosotros hemos utilizado el parámetro de *latencia*, que resultaba de anotar el tiempo que había transcurrido desde que la acción finalizó en el campo hasta que se emitió su repetición. Hemos de apuntar que, lógicamente, cada una de las repeticiones que ingresa en la línea narrativa oculta el resto de los hilos, declara una especie de período de elipsis forzosa para cualquier incidente que allí ocurra.

Cada vez que sucede una pausa en el campo de juego se considera el tiempo previsible de duración, se evalúa la cabeza de la lista y se delibera acerca de la pertinencia de asaltar la normal continuidad de la narración en vivo. Comoquiera que la tecnología ha minimizado el gasto temporal en la gestión y mantenimiento de estas tareas, y que la descripción de la operación es fundamental para dar idea de sus implicaciones narrativas, hacemos ahora una breve reflexión específica, que nos ayudará a encontrar las diferencias entre sistemas lineales y no lineales de repeticiones.

#### *III.5.3.2. Cómo se repite: tecnologías lineal y no lineal*

Ataca el Rayo Vallecano. Luis Cembranos dispara con tal peligro que el balón rebota en el poste. Es una de las jugadas más bonitas -deportivamente hablando- del segundo tiempo hasta ese momento y, evidentemente, cualquier aficionado querrá verla repetida a la menor ocasión. Pero el balón sigue vivo, y el Salamanca contraataca con peligro. Es el momento de decidir. Si se prepara la acción de Luis para subirla a pantalla, se crea la obligación de mantener parados los vídeos, sin grabar, y no podría registrarse material mientras tanto si sucediese algo importante en las próximas jugadas. Si se mantiene en el aire el juego en vivo, esperando una ocasión en que se detenga para

dar la repetición y, mientras tanto, se sigue grabando lo que acontece, puede que esa pausa tarde demasiado en ocurrir y que resulte demasiado breve como para detener el vídeo, hacer retroceder la cinta hasta donde está grabada la anterior acción, comprobar que la toma está correcta y visible, preparar el vídeo para la reproducción... Demasiado larga la operación, demasiado poco tiempo para ponerlo en pantalla.

Analicemos este ejemplo. Entre la línea temporal escenográfica -coincidente con la que llamamos tiempo real, como sabemos- y nuestra línea narrativa, se interpone la de la operación del sistema de repeticiones. Cuando se trata de trabajar con magnetoscopios –es decir, con sistemas lineales- para grabar cámaras y reproducir las jugadas, podemos calcular así la utilización acumulativa de la línea de tiempo de la operación: parada del vídeo (implica dejar de grabar) + rebobinado hasta el punto de inicio + comprobación y preparación + espera al turno de entrada + tiempo de reproducción + retorno al punto de parada y vuelta a grabar. En esta secuencia nos interesan especialmente los conceptos de grabación, acceso o posicionamiento y reproducción.

Las unidades móviles dotadas de magnetoscopios grabadores y con posibilidad de reproducción a velocidad lenta, utilizan cintas como soporte para almacenar las imágenes. Esto significa que, para llegar al punto que interesa de lo que se ha registrado había que pasar por toda la porción de cinta intermedia: lo que se denomina acceso lineal a la información. Como el defensa que, si quiere aparecer en el área para tratar de rematar un córner, tiene que recorrer el camino desde donde se encuentra hasta el área contraria: es la característica natural. Trabajar con un sistema lineal determina inmediatamente en dos sentidos el método de trabajo: se tarda más tiempo, tanto a la

hora de acceder a la información, como de retornar a la grabación y, en segundo lugar, se tiene que dejar de grabar lo que sucede en el tiempo escenográfico a lo largo del tiempo de operación. Además, debido a las precauciones que hay que tomar para estar en disposición de grabar la mayor parte de las acciones que suceden a lo largo del partido, el tiempo durante el que permanecen vigentes las jugadas repetibles ha de disminuirse mucho más de lo deseable: en el primer parón de juego, el telespectador querrá ver de nuevo y desde otros ángulos esa jugada de Luis Cembranos que sucedió hace apenas un minuto y medio, pero no coincidirán las circunstancias para poder hacerlo: nunca ocupará la línea narrativa, porque el gasto temporal ocupando la línea de operación habría sido arriesgada y desproporcionalmente grande, en relación a lo que no podría mostrarse nunca porque dejó de grabarse<sup>80</sup>.

El soporte en cinta tiene no obstante sus ventajas: es extremadamente portátil -de manera que resulta muy sencillo mover la información registrada de un sitio a otro-, resulta muy fiable conservando el material grabado a medio plazo y es relativamente barato. Los primeros sistemas de registro y reproducción de acceso no lineal -basados en videodisco- aplicados a los deportes, se utilizaban ya en la década de los „80 en la NFL, la competición de *football*, y hoy día están presentes -utilizando soporte en disco duro- en la mayoría de las transmisiones deportivas, con fiabilidad contrastada y riesgos mínimos en cuanto a probabilidad de errores en la operación. Sí es cierto que los primeros aparatos se pagaban a precio de oro. En el tiempo de nuestro estudio, sin embargo, con lo que costaba un sistema basado en disco duro con seis canales -que podría sustituir a cuatro, cinco o seis magnetoscopios convencionales, según la

---

<sup>80</sup> Hay que añadir la posibilidad de errores en la operación, que se manifiesta principalmente en rebobinados en pantalla, cambios descontrolados en la velocidad de reproducción, en fallos propios de la emulsión o en falsos arranques, dependiendo del formato.

configuración que interesase-, ni siquiera llegaría para cubrir la compra de tres magnetoscopios.

Ahora bien, ¿qué ventajas, puramente narrativas, ofrecería un sistema de repeticiones basado en soporte no lineal? Volvamos a la secuencia de operación. Mientras en un sistema lineal se invierte tiempo en el acceso al segmento de juego que nos interesa, en los no lineales el acceso a la acción marcada es inmediato, aunque hubiese transcurrido una hora de juego. Es decir, recuperando el ejemplo anterior, el defensor que ha de acudir para tratar de rematar un córner *aparece* en el área contraria. El tiempo de operación que se empleaba para el posicionamiento aquí es despreciable, y puede utilizarse entonces para comprobar que el punto elegido para iniciar la reproducción es el adecuado, además, se reduce la presión que existía para salvar lo reproducido y volver a grabar enseguida. En el sistema no lineal de que se trata, el registro de información es absolutamente independiente de su reproducción, con lo que no se deja de grabar mientras se consulta o reproduce cualquier corte<sup>81</sup> de juego anterior. De esta manera, es posible reducir drásticamente el tiempo de operación. De hecho, se limita al que ocupe en pantalla la repetición. Es posible, en consecuencia, revisar primero todas las tomas registradas de una misma jugada para elegir la que mejor va a mostrarla sin miedo de perder el registro de la línea temporal de escena actual.

---

<sup>81</sup> El *corte*, o *clip* —en inglés, la denominación que se usa de hecho como resultado de manejar este tipo de aparatos—, es un segmento continuo de vídeo grabado definido por el operador entre un punto de entrada y uno de salida, cuya única restricción es que el segundo esté marcado en la línea temporal después del primero, es decir, que se pueden *anidar* unos dentro de otros: un clip de diez segundos puede contener otros de menor duración, así como puntos de entrada y de salida de otros independientes.

Con la operación lineal, esta tarea se convertía en poco menos que imposible: sólo resultaba factible cuando, en el campo, se producía la lesión de un jugador que detenía el juego durante un par de minutos al menos –y, por lo tanto, dejaban de producirse eventos que precisasen ser grabados-. Por lo tanto, la longitud de la línea de la operación se reduce ahora a comprobación por la parte del sistema, y a etiquetado + reproducción por parte del operador ya que, de algún modo, mantiene fija su atención y no podría prestársela, con garantías, a otra tarea.

Asimismo, con el sistema lineal no se pueden reproducir dos tomas, procedentes de la misma fuente de almacenamiento de vídeo, para colocar consecutivamente en pantalla. Esto sí es posible a partir del no lineal –incluso utilizando dos canales de reproducción- y, de este modo, poder superponer seguidas dos ocasiones en supuesto fuera de juego del mismo equipo, sin hacer complicados cambios de asignación de cámaras para grabar en cada máquina.

Es decir, que el uso de un sistema lineal de registro, almacenamiento y reproducción de imágenes influye negativamente, tanto en la confección, como en la gestión de la LCR y tendría, entonces, un efecto obstaculizador en la concepción actual de la línea narrativa.

El encuentro donde sucedió el ejemplo citado anteriormente se celebró en el Estadio Teresa Rivero, en Vallecas, entre el Rayo Vallecano y el Salamanca, por la disputa de un puesto en dieciséisavos de final de la copa del rey, en diciembre del año 99. La unidad móvil de Telemadrid que produjo la señal del partido la entregaba a Audiovisual Sport (AVS), y éstos la ofrecían a los operadores de pago por visión.

Este tipo de transmisiones se atienen al libro de estilo del cliente, y éste –AVS- exigía como norma habitual que, al final de cada tiempo, se pasara un resumen con las mejores o más importantes jugadas anteriores. En el partido comentado se consiguieron cinco goles durante el segundo tiempo, además de producirse otras jugadas con notable interés deportivo o estético. Especular con los aspectos dramáticos de este partido es irrelevante en este punto de la discusión.

Utilizando un sistema lineal se hubieran necesitado, al menos, cinco vídeos para poder ofrecer ese resumen: uno para las jugadas del primer tiempo -grabadas entonces en una cinta que se reservaba para ello, y donde hubiese habido otro gol registrado- y los goles del segundo, sin ningún adorno más. AVS había contratado con una configuración de cuatro cámaras y dos vídeos –que, a la sazón, eran lineales, aunque el contrato no especificara esto como obligatorio-, de manera que salieron a pantalla simplificada apenas tres goles y el gesto de alegría de uno de los goleadores del Rayo, finalmente clasificado.

El uso de un sistema no lineal en disco duro para las repeticiones<sup>82</sup>, habría ofrecido la opción de mostrar todas las jugadas de peligro y, por supuesto, todos los goles. Además, pese al ritmo elevadísimo de juego que tuvo este partido –contabilizable en las numerosas ocasiones de gol en ambas porterías-, se hubiera encontrado más a menudo un paréntesis adecuado durante la línea narrativa para ir recordando o analizando lo más interesante.

---

<sup>82</sup> La mayoría de los equipos en funcionamiento en nuestro país en esas fechas eran de la casa belga EVS, y poseían estas características.

### *III.5.3.3. Otras posibilidades de la tecnología no lineal*

En un entorno de uso de sistemas no lineales basados en disco duro, la posibilidad de etiquetar las jugadas notables, y de confeccionar y organizar listas de reproducción de manera inmediata e interactiva –que permitan incluso cambiar orden y duración de los segmentos a repetir mientras la lista está en el aire–, permite opciones narrativas que no han sido exploradas suficientemente –sobre todo las que exigen un planteamiento diacrónico con el partido actual–, según lo que hemos podido atestiguar en nuestras observaciones:

- Secuencias comparativas. Reuniendo, en el mismo bloque de repeticiones, jugadas con aspectos comunes: faltas semejantes castigadas con diferentes criterios; acciones punibles consecutivas uno contra uno en saques de esquina; reiterados fallos en marcaje.

- Históricas. Pueden mantenerse registradas y continuamente disponibles para emitirse las jugadas más notables de anteriores ediciones de eventos importantes, tipo derbi, para establecer analogías o, simplemente, para recordarlas. Pueden conmemorarse aniversarios o ciclos predecibles: el gol número cien de determinado jugador se complementa con el primero que marcó; la retirada de un centrocampista con su primera salida por un túnel de vestuarios, etc.

- Secuencias de análisis. La mayoría de estos equipos cuentan con posibilidades para dibujar o marcar a lápiz o ratón sobre las imágenes de forma muy sencilla<sup>83</sup>, con lo

---

<sup>83</sup> Los equipos comentados también ofrecían esta posibilidad de tratamiento de las imágenes registradas.

que podría añadirse la dimensión de análisis táctico con la ayuda de alguna cámara ubicada al efecto, y rentabilizar así las aportaciones de los comentaristas técnicos, a quienes se les permitiría trabajar en la exposición de las causas de los puntos de ruptura o de desequilibrio.

- Secuencias gráficas. Estadísticas o alineaciones personalizadas y animadas, que pueden llevarse grabadas previamente a la unidad móvil para utilizarlas cuando se considere oportuno.

- Uso de piezas institucionales o publicitarias, tanto aisladas como ligadas a las repeticiones, siempre que la normativa aplicable lo permitiese.

- La opción más utilizada ha sido el *resumen inmediato*. Puede plantearse como sumario general o por aspectos concretos: tiros a puerta, sólo goles, faltas. Además, es ajustable interactivamente en duración y orden de importancia.

Si se considera un sistema *híbrido* -por ejemplo, dos discos duros de cuatro canales y dos magnetoscopios para diez cámaras-, podría obtenerse tras la finalización del partido un volcado inmediato a cinta de todas las tomas que interese guardar por causas informativas o estéticas, con el consiguiente ahorro de tiempo de visionado y de compactado de material, y la posibilidad de utilizarlo -estamos hablando de imágenes que no tienen por qué haberse visto en pantalla y que suelen ser excelentes estéticamente o reveladoras desde el punto de vista informativo- en el programa del día siguiente, o en posteriores transmisiones. Este paso ha sido preciso para eliminar el *punto débil* actual de esta tecnología, la portabilidad que ya habíamos comentado.



Además, existe recientemente la opción de trabajo en red, con lo que desde un terminal de la unidad móvil un único operador tendría acceso a todo el material registrado etiquetado desde cualquier DEI a lo largo de todo un partido. Y, más lejos, con la correspondiente configuración, a todo el material disponible en ubicaciones remotas, y portabilidad a cualquier clase de soporte informático...

### III.6. A través de la línea narrativa

Hemos comenzado la exploración de la puesta en pantalla siguiendo la línea narrativa, a lo largo, en un acercamiento *temporal*. Ha llegado el momento de inspeccionar la línea *a través*, continuando con el modelo iniciado, para movernos en las dimensiones *espaciales* del universo audiovisual.

Este planteamiento permite realizar ajustes de la expresión con el contenido: dado un determinado incidente escenográfico, cómo se ha resuelto en la pantalla. Anotaremos los medios disponibles y analizaremos la traducción de la jugada a la secuencia. También observaremos las opciones de montaje, la información disponible en cada canal o hilo para situaciones narrativas idénticas. Es decir, para profundizar en el conocimiento de los criterios narrativos es imprescindible conocer lo que aparece en pantalla, pero también resulta importante tener noticia de lo que se ha descartado para un mismo evento.

Con esta premisa, unida al testimonio de los realizadores y a la propia experiencia, trataremos de identificar las claves de la planificación a partir de la confección del guión técnico y la determinación *inducida* de las posibilidades advertidas. Este empeño, desde luego, no es inmediato. Pero sí es posible afirmar, por repetición, que estas claves provienen de principios idénticos, que pueden expresarse en escalas polares entre contrarios. Cada uno de los actos decisorios en la imaginación, preparación y ejecución de la puesta en pantalla de un partido ha exigido un cierto nivel de compromiso en este sistema de escalas: puede haberse elegido mayor capacidad de ofrecer planos cortos o dramáticos en detrimento de la flexibilidad para mostrar la

distribución táctica, por ejemplo; o quizás se ha optado por *etiquetar* un partido como el duelo entre dos delanteros, acudiendo a mostrar sus reacciones en paralelo a la menor oportunidad, ocultando aspectos puntuales de la actualidad del juego (ver, por ejemplo, el comentario acerca de la comparativa entre Ronaldo y Raúl en sección III.6.8., pág. 273).

### *III.6.1. Claves de planificación 1: compromisos alrededor de la competencia de realizador y telespectador*

Anteriormente, y de modo ocasional, se ha recurrido a plantear criterios de relación entre realizador y telespectador como solución formal a ciertas variables, aplazando su discusión para este momento.

Estamos en condiciones de utilizar como aserto que todos los realizadores consultados afirman conocer los gustos del espectador al que se dirigen, y cuáles son sus preferencias en lo concerniente a la puesta en pantalla de los partidos de fútbol. En términos sencillos, cómo desea este *telespectador tipo* que le narren el encuentro.

En 1975, Tom Ryall lo formulaba de esta manera: “We may initially suppose that the televised football match is trying to say ‘Here is a football match’, but it necessarily says ‘Here is a view of a football match’, and may even be saying ‘Here is a view of football’” (Ryall, 1975: 36).

Chandler afirma que, con una buena traducción de las cámaras, a pesar de que el deporte televisado es un evento mediatizado, “such mediation can give a viewer the “real” game experientially” (1988: 6). Saliendo al paso de lo propuesto por Tom Ryall, la autora dice que, aunque todos los telespectadores interpretan por su cuenta lo que ven, “el problema está en que no existe esa cosa de “la visión” del fútbol, incluso en el estadio” (ibídem). Las diferencias en la asimilación de lo que se ha visto dependerían de las preconcepciones y del *amueblado* de la memoria de cada uno.

Nosotros no podemos entrar a discutir esta cuestión, enunciada en términos narrativos y discutida desde el punto de vista sociológico. En lugar de ello, nos proponemos inmediatamente recopilar los principios de la planificación que implican al aficionado; las obligaciones de un realizador de partidos que dice conocer a su público y qué es lo que éste le demanda; el punto de partida audiovisual de alguien que quiere narrar fútbol de una manera determinada. Con palabras de Garry Whannel: “La precisa naturaleza de la cobertura visual está mediatizada por dos principios: cómo ven ese deporte los profesionales de la televisión –qué es lo importante y qué es lo marginal- y qué constituye la buena televisión” (1992: 100). Es decir, que trataremos de las características de un *pacto audiovisual*<sup>84</sup> hipotéticamente suscrito entre realizador y telespectador.

(1) *Cuando el balón esté en movimiento, mostrar el desarrollo del juego es lo prioritario.* En efecto, de la mera observación podemos notar que, a menudo, en la pantalla se encuentra la repetición de una jugada y es truncada bruscamente, para pasar

---

<sup>84</sup> Hubiéramos preferido utilizar el término “contrato”, en lugar de “pacto”, pero también tiene su lugar en esta investigación, en el sentido en que lo propone Michel Chion (1998): de las relaciones indisolubles de yuxtaposición y combinación de los elementos sonoros y visuales de una producción. Ya quedó visto cuando hablamos de la *síncresis* –sección III.5.3., pág. 215-.

al GPG de la M, que muestra un acercamiento –aunque no resulte especialmente peligroso- a una de las áreas, a la par que sirve para situar de nuevo el juego. La precipitación con que se ha efectuado el *regreso* -literalmente se trata de un narrador que se interrumpe a sí mismo-, hace pensar en la fortaleza de esta cláusula. TVE, en su manual de estilo para el Mundial de 1982, no permitía cambiar de punto de vista a otro que no fuese el plano principal cuando el balón llegaba a la cercanía del área (visto en Blanco, 1999: Vol III, 149). Más contemporáneamente, lo mismo recomienda el libro de estilo de Audiovisual Sport.

Lo más importante es, pues, mostrar el juego en vivo. La inmediatez y la actualidad predominan (Gruneau, 1989: 134); mantienen esa intensa sensación de realismo con la que la audiencia vive el partido (Whannel, 1992: 62). Sea o no relevante la jugada, siempre genera expectativa e ilusión. La incertidumbre acerca de lo que va a suceder a continuación constituye, para algunos autores, la principal motivación del telespectador de los deportes en vivo: “Mi propia sensación como observador de los deportes es que, para la mayoría de la gente, el deseo de conocer qué va a suceder a continuación, de seguir una línea narrativa y de descubrir una resolución final es una parte central e indispensable del mecanismo de identificación” (Whannel, 1992: 202)<sup>85</sup>.

En cualquier momento puede suceder el milagro del gol o de la jugada maravillosa que se recuerda durante muchos años. Por lo tanto, el realizador sólo tiene *permiso* para sustituir la visión de la situación de juego durante las pausas. Cuando éstas se alargan, o se sospecha –por causa de un clamor que se escucha en la banda sonora, por ejemplo- que pueda haberse puesto el balón en movimiento otra vez, debe retornar

---

<sup>85</sup>“My own sense of sport viewing is that, for most people, the desire to know what happens next, to follow a narrative and to discover a final resolution is a central and indispensable part of the mechanism of identification”. (Traducción del doctorando)

inmediatamente al juego en vivo, o mostrar una vista global de la situación de juego. Aunque éste se encuentre en una fase inocua o insulsa, aunque el período audiovisual propuesto en su lugar resultase especialmente intenso o hermoso.

Por supuesto, si la narración se interrumpiese para dar entrada a alguna repetición, debe estar absolutamente justificada: será una toma correcta y reveladora, hará avanzar –en la concepción clásica- la narración, añadirá algún elemento nuevo: cumplirá con las expectativas.

(2) La segunda cláusula del pacto tácito entre realizador y telespectador es *aclarar todas las jugadas polémicas* que pudiesen producirse<sup>86</sup>. Incluso, las aparentemente más insignificantes: podrían resultar, por acumulación, vitales más adelante. Es cierto, en cualquier caso, que la propuesta de las repeticiones invita a discutir las decisiones del árbitro (Blanco, 2003: 268). En determinadas circunstancias hemos podido observar también la ausencia –deliberadamente, en decisión de planificación- de repeticiones al respecto de la interpretación de la regla del fuera de juego, como en los partidos de las primeras rondas del mundial de EEUU de 1994.

El corolario de estos dos primeros principios es, desde luego, *no ocultar información*. El telespectador con competencia en fútbol *sabe* que hay un número de cámaras o de medios determinados, y *reclama* que se le muestre la mejor toma posible.

---

<sup>86</sup> En este punto, lo que verdaderamente sale perdiendo es el juego limpio: el espíritu mismo del deporte. Las decisiones del árbitro deberían ser indiscutibles. Dentro del terreno de juego, por supuesto. Pero fuera de él, también: lo que se muestra en los partidos de fútbol por televisión es que los ídolos juveniles están bien considerados aunque sean protestones, pendencieros, indisciplinados y rebeldes; son arropados en sus protestas y demandas por *especialistas* y justificados cuando, por *cansancio*, fallan un lanzamiento a puerta, por ejemplo. En el Campeonato del Mundo de Fútbol de Estados Unidos, en 1994, las situaciones de fuera de juego no se repetían, ni se analizaban, por sistema.

En relación a que se cumpla lo pactado, puede sospechar siempre que existía una toma donde podía apreciarse mejor algún aspecto de la jugada. Se trata de una relación que describe la confianza que la audiencia mantiene en el narrador.

(3) El tratamiento global del partido, así como, y especialmente, de las jugadas polémicas, debe hacerse desde *un punto de vista estrictamente neutral*. Es decir, se trata de cimentar la creencia que existe sobre la televisión de actualidad acerca de que el evento esté siendo “passed ‘raw’ to the audience through the eye of the camera” (Buscombe, 1975: 8), aproximadamente: “*pasado ‘en crudo’ a la audiencia a través del ojo de la cámara*”. O sea, lo que llega a las pantallas desde las transmisiones en vivo el público remoto lo supone sin elaboración, libre de manipulación.

Básicamente identificado con uno de los equipos (Novell-Smith, 1981: 159), en realidad el telespectador de un partido de fútbol espera y exige que no aparezca ninguna insinuación de trato desigual que pueda desfavorecer a su bando. Por lo tanto el realizador se ve obligado a efectuar una puesta en pantalla equilibrada de trato, evitando cualquier indicio de manipulación, por pequeño que sea.

La excepción a esta norma es de orden demagógico: se permiten concesiones cuando el equipo favorecido pertenece a la comunidad de la totalidad o la gran mayoría de los telespectadores: por ejemplo, en partidos internacionales. El realizador Jaime Garrido hace una lectura personal en este punto: “una audiencia forofa reclama un realizador forofo” (entrevista personal, 9/7/03). Se refiere a las transmisiones de la

FORTA, cuya señal internacional la produce siempre la radiotelevisión autonómica *local*.

(4) Hay que *facilitar al telespectador la disposición de formular un juicio* sobre cualquier incidente. Además de su significado global inmediato, esta cláusula obliga a mostrar una repetición –una *prueba*- de acciones que, aparentemente, podrían estar libres de toda duda. De jugadas evidentes, incluso, las cuales también están al alcance de la interpretación partidaria. Por lo tanto, una acción *indiscutible*, según quien la contemple repetida, tendrá por supuesto implicaciones absolutamente opuestas. Se trata también de abrir el paréntesis, de iniciar el tiempo de deliberaciones, de ofrecer una invitación al comentario y al juicio, de dar pie a participar.

Se abre, por esta vía, un ciclo mecánico de interés narrativo específico. El telespectador, como si tomase parte en un concurso, expone su opinión y mide su capacidad de apreciación de las incidencias del juego en vivo con las repeticiones, que pueden darle o quitarle la razón. Constituye una experiencia lúdica dentro de la visión de un partido, abierta por el recurso retórico del análisis de las jugadas: la acción no concluye cuando ya ha sucedido y se ha mostrado correctamente, sino cuando se revisa. A veces, las conclusiones de esta nueva evaluación quedan abiertas, por mucho que se insista en este juego.

El corolario, para el realizador, que se desprende de estas dos últimas cláusulas es bien conocido: debe buscar la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad. Formulado en términos jurídicos, expresa que no sólo se somete a revisión lo que



pertenezca al universo escenográfico, también la línea narrativa audiovisual está constantemente bajo la minuciosa lupa de la sospecha.

Y la duda, en cierto modo, es justificada. El realizador –y trasladamos la inquietud en este terreno que nos hizo llegar Federico Gaitán (entrevista personal, 10/7/03)- tiene la capacidad, por la mera sucesión de toma de decisiones, de mezclar opinión con información, sin ninguna fórmula expresiva para separarlas, por encima de la figura que está designada para interpretar la normativa, que es el árbitro. Como vimos en la sección II.2.2., existen reglas que se aplican en el contexto subjetivo. El árbitro está solo frente a los espectadores y frente a la televisión, cuya estructura, sin embargo, asegura permanecer inmune a la parcialidad; proclama ser infalible (Novell-Smith, 1981: 161).

En palabras de Buscombe, aplicables a los términos de nuestra discusión actual: “Football fans are surely entitled to something that is recognisable as a football match<sup>87</sup>” (1975: 28). Llegando más lejos todavía, Joan Chandler declara: “the better understand the game the more impatient I am with imperfect renderings<sup>88</sup>” (1988: 4).

Son conocidas las consecuencias que tienen para jugadores y clubes la exposición, bien en la transmisión directamente, bien en programas deportivos posteriores o secciones de los informativos, de acciones punibles que han pasado inadvertidas al árbitro de un encuentro determinado. Principalmente se habla de sanciones a futbolistas por comportamientos reprochables, empleo de dureza injustificada o empleo antideportivo. Pero, aunque hablando de hechos consumados, se

---

<sup>87</sup> “Los aficionados al fútbol se sienten con el derecho de opinar sobre todo lo que se parezca a un encuentro de fútbol” (traducción del doctorando).

<sup>88</sup> “Cuanto más entiendo el juego del fútbol, menos transijo con las torpezas al mostrarlo” (id.)

tengan en cuenta las imágenes en vídeo, las instituciones futbolísticas no quieren considerar siquiera la utilización del vídeo como herramienta para juzgar acciones en el momento en el que tienen lugar en los partidos, como hacen el *football* (americano) o el rugby, deportes que han ido incorporando el vídeo a sus reglamentos como ayuda decisoria.

La propia dinámica de la acción deportiva parece apoyar la postura de los mandatarios. Dos son los puntos fundamentales de la polémica: el llamado *gol fantasma* y la señalización del fuera de juego. En el primer caso, la esfera del balón ha rebasado completamente, de forma legal, el plano que forman los tres palos de la portería y la línea de gol en el suelo, y el árbitro no ha concedido gol. O, al contrario, indica gol y no se ha cumplido con el requisito reglamentario. Este asunto, especialmente polémico, provocó que la FIFA efectuase pruebas, en distintas ocasiones, con lo que se llamaron “jueces de gol”. (Martialay, 2002; ver en sección II.2.2. de esta investigación, pág. 108). Durante el lapso de nuestro trabajo, podemos afirmar que la tecnología disponible no resultaba adecuada a la tarea que se le podía encomendar: las cámaras y el vídeo tan sólo podrían ayudar a decidir donde existiese una referencia física, y pudieran proyectar el círculo del balón sobre el plano donde se marcara la línea: en el suelo –como el famoso *gol* de Michel en el España – Brasil, del Mundial de México de 1986-, no en el aire<sup>89</sup>.

---

<sup>89</sup> La opción más válida para *medir* esta circunstancia parecería la colocación de una cámara en el plano geométrico que contiene a los dos palos verticales y a la línea de gol. Pero esto, que exigiría elegir exactamente la ubicación en el interior de las gradas y, probablemente, *despejar* un cierto número de asientos, no suele ser del agrado de los clubes. Como el primer palo taparía absolutamente al otro, habría que determinar un cierto ángulo de error, que dependería de la distancia al poste más cercano y de la focal. Otra alternativa, dentro de esta misma opción, sería colocar una cámara cenital. Aún así, el cuerpo de un jugador podría ocultar el balón, con lo que este esfuerzo, traspasado a la ocasión en que hiciese falta en realidad, podría resultar baldío. Ha habido alguna propuesta a la UEFA de utilizar métodos electrónicos: GPS o triangulación, pero esto exigiría insertar un número de *chips* en el balón. Ver, otra vez, Marca de 1/6/2000.

Por otra parte, en el conjunto hipotético *gol válido-no señalado*, resulta difícil tomar una decisión acerca de las alternativas: ¿se para inmediatamente el juego para consultar el vídeo? Con lo que podría perderse alguna otra ocasión. Si así se hiciera, ¿cómo se volvería a poner el balón en juego? Si un equipo tuviese algún tipo de ventaja, fuese posicional, física, o la posesión de la iniciativa, no podrían reproducirse las condiciones para devolvérsela.

Si, de otro modo, se dejase seguir el juego y se pospusiese la consulta, utilizando el vídeo, al momento en que se detuviese *naturalmente*, en el caso de que el gol no fuese válido no variaba nada, pero ¿qué sucedería si un equipo hubiese conseguido algún tipo de ventaja y se indicase gol, se anularía todo el juego a partir de entonces, eventuales tarjetas incluidas?

Los goles *fantasma* son un caso tan raro, que resulta despreciable para la discusión. Pero, ¿y las situaciones de fuera de juego? Si se indicase, y luego se comprobara que no se trataba de una posición antirreglamentaria, ¿cómo podría ponerse de nuevo el balón en juego? De entrada, el factor sorpresa se perdería. Asimismo, el factor de comprensión táctica se corrompería, debido al tiempo que podría pasar entre señalización y puesta en juego. Si se reemprende el juego, ¿cómo se colocarían los futbolistas? También se perdería, definitivamente, el factor posicional<sup>90</sup>.

Por otro lado, tampoco ha sido posible resolver satisfactoriamente, con los medios audiovisuales disponibles y de manera inequívoca, la decisión acerca de la posición de los delanteros con respecto a la línea defensiva y a la salida del balón en la

---

<sup>90</sup> El enunciado de los tres factores se los debemos, también, a la reflexión de Federico Gaitán, en la misma sesión de entrevista (19/7/03).

cuestión del fuera de juego. Las cámaras deben colocarse donde puedan recoger, con un lateral del encuadre, los últimos defensores y el movimiento de los atacantes y, con el otro lateral, el balón. Como veremos –a lo largo de la sección III.8.1.3.–, las propias especificaciones técnicas audiovisuales vigentes son las que truncan, en un porcentaje alto de las ocasiones, el éxito del intento.

Por ejemplo, en el Valencia – Hércules, emitido por A3TV en diciembre de 1996, al final del segundo tiempo se muestra la repetición de la situación, que el árbitro ha indicado como antirreglamentaria, con la toma de C4. Posteriormente, los delanteros de Hércules vuelven a incurrir en otro fuera de juego y, esta vez, como el balón procedía desde un punto cercano al círculo central, en *IIIB*, y los desmarques tenían lugar cerca de la línea frontal del área, en *IIB*, han de resolverlo con la cámara situada en CC5. Aquí están todos los elementos en el interior del encuadre, y el eje de éste alineado con la línea defensiva (entrevista con Mikel Ruiz, 16/9/04), pero lo cierto es que, en un televisor de 14”, apenas puede distinguirse el balón ni los colores del equipo al que pertenece cada figura (ambos equipos, en este caso, utilizaban pantalón oscuro en su uniforme).

Definitivamente, en cualquier caso, la peor situación posible se configura cuando el balón está siendo manejado en *IIIA*, pegado a la banda, y el delantero se desmarca a lo largo de la misma columna *A*, cerca del área. Es preciso abrir tanto el ángulo del encuadre que la jugada queda, bien recortada, bien excesivamente lejana como para poder valorarla de una forma correcta. En muchos estadios, incluso –el mismo Luis Casanova de nuestro ejemplo–, las cámaras están situadas a tan poca distancia del terreno de juego que no es posible, sin un objetivo gran angular y su

deformación correspondiente –se supone que la línea que marca el fuera de juego es una recta-, abarcar todo este terreno en el mismo encuadre.

Se han intentado también métodos basados en tecnología de escenografía virtual<sup>91</sup>, para reconstruir las escenas a analizar pero, en palabras de Víctor Santamaría (entrevista personal, 4/6/03), “implican apelar a la fe del espectador”: eran experimentos contruidos bajo un concepto que los destinaba al fracaso.

¿Hacia dónde nos lleva este receso, pues? A constatar que el realizador no tenía, durante el lapso que abarca este trabajo, los medios adecuados para erigirse en juez. Además, el telespectador exige el protagonismo en este punto, y no está dispuesto a compartirlo.

(5) Finalmente, la última cláusula del pacto se refiere al ritmo visual con que se ponen los partidos en pantalla. Probablemente, estemos aquí retomando los distintos puntos de vista de Vertov y Eisenstein, entre cine prosaico y cine poético<sup>92</sup>; o tantos otros después: realismo y esteticismo, etc. No es nuestra intención entrar en el debate, pero sí marcar las dos tendencias. Han dejado su huella realizadores *irreductibles*: intransigentes con respecto a su participación en el partido, dispuestos a *no hurtar* ni un instante de juego en vivo al telespectador, aunque para ello tengan que permanecer a la espera con planos de situación, o con otros recursos *rítmicamente inactivos*. Jaime

---

<sup>91</sup> En el partido Barcelona-Hércules, el 13/5/97, Antena3 TV estrenó en España el sistema *Virtual Replay*, que reconstruía las posiciones de los jugadores y realizaba *vuelos* interactivos por la situación de juego así detenida (según Mikel Ruiz, la operación obligaba a demorar demasiado el instante de la representación). En Italia se utilizaba el *Telebeam* de Philips el cual, al menos al principio, tampoco pudo usarse en tiempo real. La personalización italiana lo empleaba en su Mundial '90 (Costardi, 1992: 13; y Law y Guest, 1997: 5)

<sup>92</sup> Ver, por ejemplo, Lotman, 1979, 30 y ss.

Garrido, por ejemplo, defiende esta posición y denuncia que, desde su punto de vista, incrementar mediante el montaje *forzado* el ritmo visual supone “secuestrar la realidad del partido” (entrevista personal, 9/7/03; cfr. con Del Río, 2000: 56-58).

En la otra parte, también se han dejado notar los realizadores *activos contra el aburrimiento*. Tratando de asegurar un entretenimiento mínimo, con un ritmo visual – ver sección III.4.1., pág. 190- que se acerque, al menos, a lo que estén acostumbrados los telespectadores de la cadena –o los mismos realizadores, reconocibles como telespectadores de una cierta competencia-. Es decir, cuando el balón no se halla en juego el ritmo *de corte* y la variedad visual que se observan son crecientes. Si el ritmo de juego resultase lento, se elevaría el ritmo del montaje horizontal, se trataría de narrar la jugada variando más a menudo el punto de vista, y reduciendo la duración de cada plano en pantalla.

Por ejemplo, el Par1. El Barcelona entró en la segunda parte con ventaja de un gol a cero. La estrategia de los hombres de Cruyff era conocida como *fútbol frigorífico*: debido a que el reglamento no promovía especialmente la agresividad atacante, sus futbolistas tocaban el balón en el centro del campo hasta que, sin opción en ataque –sin asumir ningún riesgo, tampoco-, o motivados por una mínima presión del rival, cedían el balón a su portero –como indicábamos en la sección II.2.2., a partir de 1992, los guardametas ya no podían tocar el balón con la mano cuando provenía de un compañero-, quien invertía todo el tiempo posible, obligando al contrario a presionarle, descolocando su posición defensiva hasta que tomaba el balón con las manos y lo ponía en juego, bien en corto, con lo que el proceso volvía a comenzar, bien de volea, y entonces su equipo iniciaba la presión para recuperar la pelota.

Como el resultado les venía favoreciendo por un gol a cero, antes de que transcurriesen cinco minutos del segundo período ya se habían visto cinco cesiones a Zubizarreta, con la lentitud en la dinámica del juego que esto provocaba. Alrededor de la media hora de juego, en un lapso menor de un minuto, se cuentan en pantalla cuatro cesiones al portero, sin que el árbitro haya detenido la jugada. El realizador lo resuelve en diez planos, e incluso se entretiene en mostrar cómo calientan un par de jugadores del Barça, cómo regresa (en PM) un jugador del Espanyol, Gabino, que ha acudido a presionar al guardameta, o se queda con Koeman, después de que éste haya efectuado otra cesión. Los dos primeros insertos comentados, ayudan a ocultar sendas cesiones más.

No es uno de nuestros objetivos, pero haremos mención, de pasada, a la evidencia de que existe una componente subjetiva de mucha importancia en la percepción del ritmo audiovisual. De hecho, y con el material que hemos manejado en esta investigación, sería posible establecer una experiencia dirigida a la demostración de esta hipótesis. Se trataría de organizar un visionado, con la misma audiencia, en el que se mostrasen largos fragmentos –imprescindible para *establecer* impresiones rítmicas– del Par1 y el Par4 de nuestro corpus. En el primero se dan 467 cortes, a un promedio de duración por corte de 6,03 segundos, mientras que en el segundo encontramos 327 cortes a 8,4 segundos de promedio. Podríamos preguntar en cuál de ellos parece haber mayor ritmo de corte. Si diese una impresión más rítmica el segundo, se cuestionaría gravemente la creencia de que, a mayor número de segmentos distintos en pantalla, mayor ritmo audiovisual.

Tan sólo quedaría por demostrar que un partido se perciba como más *aburrido* con menor número de cortes: comparación posible entre Par9a y Par 9b.

Otra vertiente surge de la voluntad de poder observar imágenes del juego en vivo también en plano corto, en nivel dos de profundidad de narración, como hemos visto anteriormente. En el instante en que la puesta en pantalla muestra, aisladamente, la pelota y algún protagonista, el telespectador comienza a desarrollar un interés por volver a comprobar la situación del juego en gran plano general que, pronto, se transforma en desazón y en desconfianza, como también vimos más arriba. Así que se produce una dinámica de deseo de cambio muy motivadora, y desde luego, de gran potencia, que sugiere otra especie de ciclo mecánico de interés narrativo.

Hemos visto ejemplos que demuestran lo inestable de las convicciones acerca de la objetivización de las causas del ritmo visual. Es posible el extravío de predicciones y conclusiones hasta entre los expertos. Por lo que debemos permanecer en el terreno de la cautela. Al hilo de esta misma cuestión, Blanco afirma la posibilidad de “aumentar la espectacularidad si aumenta el ritmo de la realización o bien si ofrece encuadres en los que la percepción del movimiento dé sensación de rapidez y en los que se aprecie de forma clara cuanto ocurre” (2001: 258).

Pongamos un ejemplo de jugada que, en pantalla, obedezca a estos requisitos. El extremo del equipo de casa ha conducido el balón por la banda, en *IIA*, regateando a un par de contrarios, y su centro hacia el área, desde *IA*, lo ha despejado el portero. Pues bien, aquí se advierte que será más espectacular mostrar la acción habiendo cambiado desde *M* a *c4* o, en su caso, *r35*, que sin montaje en directo. Estamos, teóricamente, en



la misma situación que dos párrafos más arriba. Por un lado, se inicia un proceso de desconfianza potencial; por otro se provoca el deseo incontenible de querer ver la jugada en nivel uno de profundidad narrativa.

Víctor Santamaría, al respecto, se declara partidario de montar en directo “como lo ven nuestras cabezas”, y es consciente de que el telespectador al que se dirige, el de su cadena, Canal +, está acostumbrado al ritmo rápido; este público ha desarrollado su competencia televisiva entre publicidad y *videoclips*.

Esta debe de ser una de las razones por las que la cadena de pago personaliza para sus abonados ciertas retransmisiones, que otros ofrecen simultáneamente en abierto. Como curiosidad, hemos tenido la posibilidad de realizar la experiencia con el partido R. Madrid – Juventus de Turín (Par9a y 9b), perteneciente a la Copa de Campeones, disputado en Madrid el 6/5/2003 -no pertenece a nuestro lapso, pero hemos querido hacer una salvedad con este partido por resultarnos un ejemplo valioso-.

TVE confeccionaba la señal multilateral, que la Competición trata de homogeneizar –como en la Liga Española hace AVS- con un libro de estilo. Pudimos ver y analizar, con grabaciones, los dos partidos simultáneamente en la misma pantalla, concretamente la primera mitad, a partir del minuto 9. El resultado sorprende. Sin entrar en valoraciones, recurriremos a la fría estadística: en 35’ del primer tiempo, TVE hace 282 cortes y C+, 389. TVE pone en pantalla 32 repeticiones y C+, aprovechando cierto número de las originales, deja un total de 75. En planos cortos cuando el balón no está en juego, las cifras son 137/187. Además de la señal internacional que ofrecía TVE, C+ contaba con 7 cámaras más, y sus dispositivos grabadores registraban la señal de cada

una de ellas. Puede deducirse del análisis, asimismo, que también contaban con la *señal limpia* de la cámara M, la principal de TVE.

La estadística más reveladora nos indica los planos en los que el balón se muestra, pero no está en juego. A esta categoría la hemos definido como *vivo2*, una suerte de planos de situación y también de planos de espera –no se sabe cuándo va arrancar un jugador para sacar, o amaga en varias ocasiones, pero no se quiere interrumpir la acción de puesta en juego-. Pues bien, TVE muestra 39 y C +, 48. El recuento acarrea cierta perplejidad. ¿Quiere esto decir que se ha considerado y efectuado un despliegue especial de personalización con la finalidad de poner en pantalla un mayor número de planos de espera? La siguiente cifra nos pone sobre la pista de la respuesta correcta: la duración total de los períodos de situación es de 196 segundos para TVE y 128 para C+. Además, hemos comprobado que las cámaras de C+ no han mostrado ningún plano de espera. La conclusión que puede comprobarse es que una de las tareas asumidas por el equipo de Canal + desplazado al Bernabéu fue, precisamente, la de eliminar esos *valles narrativos* y, cuando esta actividad pudiese ocasionar un error, compartimentarlos, atravesar la pausa propuesta por la señal internacional en tres o cuatro planos, por ejemplo: el original de situación, un par de insertos propios y vuelta otra vez al original de situación.

Hablando ya en general, es de esperar que el momento en el que pudiese actuar el zapeo para abandonar la contemplación de un partido fuese el de final de una jugada, el período durante el que los jugadores se recolocan para proseguir, a partir de una nueva puesta en juego de la pelota. Pero, en este momento, como ya hemos ido viendo, una variedad de planos cortos ocupa la pantalla, mostrando gestos y miradas de los

héroes, demandando intensamente el correspondiente espacio *off* –ver, más adelante, la sección III.8.2., pág. 314-; la Lista de Cortes Relevantes despliega, además, su presión acumulativa. En los momentos en los que el juego cesa, la cadencia de la puesta en pantalla *explota* haciendo, hasta para los no forofos, difícil el gesto familiar de apretar el botón. Mediante la concentración narrativa que se produce en estos períodos, se asegura un espectáculo algo más entretenido para los consumidores que precisan un ritmo más elevado para la fruición *escópica*.

Es cierto que se está tratando de ganar nuevos públicos para el fútbol, como espectáculo independiente -como la del público femenino-, pero también como espectáculo televisivo. Aunque haya voces que lo consideren una herejía contra “la herencia y la tradición” (relatadas en Chandler, 1988: 186), esta realidad podría hacernos suponer que existe el temor de, por ofrecer un bajo ritmo visual, perder audiencia para el fútbol televisado. Además se puede añadir que no siempre se transmiten en abierto los partidos que disputan los equipos más deseados por los telespectadores. No es nuestra intención examinar detenidamente las audiencias, pero puede establecerse que un partido en el que tomen parte el Barcelona, el Real Madrid o el Atlético de Madrid, difícilmente dejará escapar espectadores por el uso del mando a distancia. El telespectador español de fútbol, todavía mayoritariamente masculino, es un público fidelísimo –y, puesto que es este concepto el que nos interesa ahora, no vamos a añadir comentarios acerca de los canales de pago-. Todos los realizadores consultados lo tienen absolutamente claro. Y mantienen la creencia de que es difícil encontrar un telespectador indiferente: o está encantado con el fútbol, y ninguna circunstancia va a apartarlo del seguimiento del partido, o está harto de este deporte, y trata de evitarlo a

toda costa. El zapeo, por lo tanto, no parecía una amenaza para las transmisiones futbolísticas.

En cualquier caso, el mensaje que emite cada canal es único; si esta condición, propia del hecho televisivo, no implica dejar de reconocer la heterogeneidad de la audiencia, sí que contribuye a homogeneizarla (ver, por ejemplo, Novell-Smith, 1981: 161). Esta es la razón de que prestemos menor atención a las características de la audiencia: están *contenidas* en la puesta en pantalla que ofrece cada realizador, según sus respectivas declaraciones.

### *III.6.2. Claves de planificación 2: la elipsis*

Jack Kuney, en su conversación con Sandy Grossman (Premio Emmy de deporte televisado como *director* de la XIV Super Bowl), comenta que, cuando su protagonista está trabajando en directo, tiene dos planes: uno *técnico*, que asegura la cobertura del partido, y otro que se basa en la carga emocional para conectar y compartir con la audiencia (Kuney, 1990: 19).

A ese plan técnico es al que nos debemos referir ahora, y también tiene implicaciones que se traducen en nuevos compromisos que exigen posiciones como principios de planificación.

Todos ellos se desprenderán de un hecho primigenio en los medios audiovisuales: la dialéctica *selección/omisión*: “El espacio real es inconmensurable y

una cámara de cine o de vídeo sólo son capaces de tomar “una parte” de esa realidad. Pero esta aparente limitación es un aspecto esencial de la creatividad, ya que permite “elegir” qué parte se va a mostrar y qué parte, al no mostrarla, se va a “ocultar” (Feldman, 1997: 49). En efecto, el concepto mismo de planificación se desprende de la necesidad de fragmentar para orientar, para dotar de un sentido a lo que se cuenta, y esta necesidad implica la de reconstruir y reducir a una recomposición lineal ajustada a los medios de que se dispone (Iozzia y Minerva, 1986: 79). Aquí lanzamos la idea de cantidad y calidad del despliegue –el *hardware* que comentábamos en III.2.2-.

De momento, nos interesan las generalidades que nos llevarán a aislar las claves de la planificación de los partidos de fútbol. Para ello, proseguimos con unas palabras de Marcel Martin que, aunque referidas originalmente al cine, son de lo más reveladoras para nuestra visión: “el encuadre es una operación analítica y, el montaje, una operación sintética; pero sería más justo decir que una y otra son dos caras de una misma operación” (Martin, 99: 83).

Es decir, que la fragmentación tiene en cuenta la reconstrucción, y viceversa. Aunque el mecanismo teórico funciona para todo el universo audiovisual, con su multitud de métodos y de procedimientos, en el caso que nos ocupa este principio es especialmente importante porque los dos pasos, que en las producciones con una sola cámara se aplazan, suceden aquí *sobre la marcha* y, tanto la adquisición –o puesta en cuadro- y el montaje –o puesta en serie- coexisten como un todo integral –puesta en pantalla- irreversible: no hay aproximaciones progresivas hasta comprobar el mejor resultado final. Por lo tanto, existe un compromiso, provocado por la característica

*directo*, con la mejor calidad posible del resultado final, con la perfección, en el horizonte: inalcanzable.

En cuanto a no poder dominar la puesta en escena, es la expresión radical de lo que también sucede en cierto tipo de documentales, por lo que hacemos nuestras las frases inapelables de Michael Rabiger:

“Cuanta más meditación se dedique durante esta fase [período de preproducción] a los distintos factores implicados, y más previsión se tenga en lo referente a los problemas e inconvenientes que pueden surgir, mayor será la posibilidad de que el rodaje sea un éxito. (...) La dirección del documental, contrariamente a la creencia de que es resultado de una improvisación del momento, no es tanto un proceso de investigación espontánea, sino más bien una actuación basada en las conclusiones que se derivaron durante los trabajos de investigación” (Rabiger, 1989: 29).

Sustitúyase en el párrafo anterior *documental* por transmisión futbolística, para encontrar imprescindible el análisis pormenorizado del deporte y de su puesta concreta en escena, para estar en disposición de una correcta puesta en pantalla.

### *III.6.2.1. La elipsis y la línea narrativa*

En un entorno multicámara, antes de ingresar en la línea narrativa y durante ésta, el encuadre designa lo que puede verse y lo que se oculta. En el mismo sentido que Lotman: “El mundo objetivo resulta dividido en dos esferas: una visible y otra invisible...” (1979: 35); el primer *afectado* por ello es el realizador, quien observa, antes del montaje, parcelas de la realidad según su plan pero a su vez mediatizadas por el

talento y la capacidad de un número de camarógrafos y de las prestaciones del material a su servicio. El realizador, en el interior del camión, depende de sus operadores de cámara (Santamaría, entrevista personal, 4/7/03), su mirada se convierte, en cierto modo, en prisionera de su propio diseño. Ya no presencia la escenografía la cual queda, por lo tanto, neutralizada, mediatizada, tan sólo llega a sus ojos la puesta en cuadro.

Podemos observar tres niveles distintos de dialéctica mostrar/ocultar necesariamente adjuntos a la puesta en pantalla multicámara: una *espacial*, en la selección y omisión asignadas al encuadre de cada uno de los dispositivos de adquisición de imágenes; otra *temporal*, resultante de la presencia y ordenación a lo largo de la línea narrativa; y una tercera *actual*, o a través de la línea, que relaciona el hilo que se ve, y los que dejan de mostrarse en determinada ocasión. La existencia de los tres estratos de decisión, que derivarán en tres tipos de acciones omitidas, necesita tres variantes de compromiso.

En primer lugar, siguiendo el orden ya expuesto, puede enunciarse que habrá mayor número de elementos capaces de ocupar la pantalla que hilos narrativos asignables a encuadrarlos; y, si un partido se plantease con treinta cámaras –suficientes, en teoría, para veintidós futbolistas, dos entrenadores, árbitros, presidentes, etc.-, ¿quién asegura que el momento en que se produce el penalti los propios cuerpos de los jugadores no estén tapando la línea cámara-balón, y de esta manera se pierda la jugada para siempre? O bien, que el gesto de rabia del goleador tras conseguir el tanto, ya que este gol le aseguraría la renovación de su contrato, no se produzca de espaldas a la cámara que tuviese asignada, o que se interponga la figura, por ejemplo, del linier en

primer término. Si el plan contuviese la idea central de un tipo de plano como este, habría que considerar, como mínimo, una cámara dedicada a ello desde cada uno de los puntos cardinales. Por aquí entra, entonces, el concepto de *economía multifuncional*, que rige, en realidad, todo el audiovisual: la optimización de los medios.

Este nivel de elipsis espacial –preferimos el uso del término *elipsis* que hace Martin, refiriéndolo a todo lo que no se muestra, también para lo que oculta el plano (Martin, 1999: 87); o el que hacen Fernández y Martínez (1999: 86)- implica un compromiso de gestión de los tres niveles de profundidad narrativa en la planificación que, además, suele resolverse designando misiones para cada uno de los canales de adquisición –cámaras-, en cada una de las fases de juego: típicamente, cada canal tendrá asignada un nivel determinado durante la fase de juego, y otro –distinto o el mismo, retocado- para las fases en las que el balón está parado.

En segundo lugar, se puede afirmar que debe haber un compromiso de gestión acerca de lo que está previsto perderse a lo largo de la línea narrativa mientras se muestra otra cosa. Los paréntesis que van a abrirse para las repeticiones, por ejemplo, o la tramitación orgánica de los pasajes de planos explicativos incluidos en otras jugadas, como más arriba se apuntaba –en la sección III.3., pág. 187.-, de alguna manera, el solapamiento de narración y ocurrencia, que puede dar paso a una *economía narrativa* en el sentido de *máxima acción, mínimo espacio* (Barr, 1975: 52; Whannel, 1992: 95).

Finalmente, que hay un compromiso de decisión acerca de la actualización del plan, sin duda muy dependiente de un número de factores: la experiencia, la conjunción del equipo, la sencillez de estructuración, la capacidad de reflejos y de improvisación o



cambio de plan, por *dentro*; que permiten el amoldamiento continuo a la evolución de nuestras situaciones: de juego, escénica y dramática, por *fuera*. Muy dependiente de la capacidad de invención, de una *economía decisoria* (heurística, como la hemos denominado hasta ahora: sección II.3.1., pág. 166), concentrada y especializada.

Son tres niveles de toma de decisiones interdependientes, que se afectan necesariamente entre sí, y se desarrollan en economías –en el sentido de gestión de recursos materiales, humanos y técnicos- que negocian su tratamiento. Por ejemplo, si se decidiese que la cámara c4 debe mantenerse con el jugador que ha disparado a puerta en lugar de seguir el balón, se asume: que no habrá posibilidad de repetición del tiro desde esa posición; que será posible mostrar, inmediatamente a la jugada, e independientemente a su resultado, la reacción en corto de su protagonista; que puede que la jugada continúe, y haya que cambiar el sujeto de seguimiento; que puede confundirse un tiro a puerta con un centro, perdiendo una posibilidad de montaje, etc. Se aglutina así una unidad orgánica de decisión que, además, implica etapas de trabajo muy alejadas en el tiempo, como la cimentación de una concepción de espectáculo futbolístico, la elaboración de la propia competencia como espectador del realizador, la imaginación como iniciadora de la labor de planificación, o la alteración momentánea del plan sobre la variación de las circunstancias meteorológicas.

Como ha podido observarse, hemos eludido entrar en el debate de la disponibilidad de medios: el número de cámaras, la calidad de los objetivos y soportes, la dedicación de los mismos equipos humanos para transmisiones. Pasaríamos a un difícil planteamiento de producción, con indudables consecuencias en la puesta en

pantalla final, pero que nos apartaría de nuestro objetivo. Nos ocuparemos más adelante de la economía de los medios disponibles.

### *III.6.3. El compromiso de la postura de la narración*

Se encuentran diferentes posturas ante los acontecimientos a lo largo de un encuentro de fútbol que, obligatoriamente, deben ser preparados desde la planificación. A simple vista se reconoce un compromiso entre información y espectáculo, vertientes del tratamiento del contenido cuya línea de separación ha sido siempre difícil de trazar (Gruneau, 1989, 145).

De hecho, reflexiones anteriores acerca de la necesidad de ceñirse a la verdad de lo que sucede y a la neutralidad de exposición, por ejemplo, podrían esconder otra dimensión. ¿Qué es lo que debe prevalecer, la búsqueda de la verdad o el planteamiento demagógico de que la verdad es lo que a la mayor parte de los telespectadores le parece cierto? ¿Se puede permanecer neutral mientras la mayoría de la audiencia es fuertemente partidaria? La relación entre un canal de televisión y su audiencia no es uno de los objetivos de nuestro trabajo. Así que, en general, asumimos la propuesta de Garry Whannel respecto a las *ideologías profesionales*.

En su diagrama esquemático acerca de las prácticas de la televisión popular (Whannel, 1992: 61), el autor traza un triángulo, cuyos vértices son la información, el entretenimiento y el drama. Así, el docudrama ocuparía un lugar a medio camino entre información y drama; o el *infotainment* se coloca en la línea que une los vértices de

información y entretenimiento, y más cerca de éste. El deporte está situado en el *baricentro* del triángulo; capaz como género de ser tomado desde cualquiera de los puntos de vista del esquema.

Habíamos podido observar, y así lo hemos ido describiendo, una predominancia de enfoque muy variada, desde luego: sin concesiones al ritmo visual en Par9b; espectáculo informativo de Par2, con sus seguimientos comparativos de Ronaldo y Raúl; tratamiento de puro espectáculo estético-rítmico en Par5; fondo dramático para el regreso de Figo a Barcelona, pero formando en el Real Madrid, en el Par8; en la recurrencia a Valdano como comentarista durante el Par3.

Empero, el tratamiento que es común y que predomina –de hecho, en nuestro corpus, el enfoque parece unánime- es el de la polémica: una visión espectacular del aspecto informativo del balompié, que exige una toma de postura básicamente de *rebelión*, de incitación al cuestionamiento sistemático de las decisiones del árbitro. Los realizadores consultados vienen a enunciarlo de esta manera: “no dejarse nada en el tintero”. No se trata de inventar puntos capaces de levantar disquisiciones, sino de poner en pantalla todo lo significativo que recojan las cámaras, y que pueda llegar a grabarse: exprimir todos los hilos narrativos. Este rasgo que polemiza obliga a elegir entre dos polos fuertemente excluyentes, y define uno más de nuestros compromisos: entre información y espectáculo<sup>93</sup>.

---

<sup>93</sup> Estamos posicionados, como ya se estará comprobando, en distinto punto de vista del que parte Blanco Pont a la hora de abordar la investigación. En su tesis, y más adelante, en su notable trabajo “Las retransmisiones deportivas como género espectacular y dramático” -publicado en ZER, nº 11, en noviembre de 2001-, estudia y concluye en el ámbito de la percepción del espectador. Nuestra reflexión parte de la mirada de los realizadores, quienes –formando parte del grupo emisor- suponen unas determinadas querencias de su público.

La elección en este ámbito varía dinámicamente a lo largo del transcurso de los acontecimientos, inclinándose hacia una vertiente u otra. Repercutirá en la narración final transformando la puesta en pantalla; por ejemplo, erigiéndolo en criterio fundamental para la confección de la LAP. Por otra parte, resulta extremadamente sencillo para un realizador con mínima experiencia, transformar al árbitro -o a sus decisiones- en protagonista del partido.

¿Cuál es, en realidad el significado de *información o espectáculo* aplicado a la transmisión de los partidos de fútbol? Víctor Santamaría se califica de documentalista de la realidad de los partidos (entrevista personal), y la puesta en pantalla constituye la mejor huella documental de estos eventos. Asegurar la presencia en la línea narrativa de las jugadas más importantes de un partido exige un compromiso con el tratamiento estético de estas acciones. Esta cobertura mínima necesita de un número de medios dedicados a ella. A partir de su provisión, podrán dedicarse otros dispositivos a mejorar los aspectos visuales –la información auditiva mínima exigible no es comparable, como ya veremos en la sección dedicada al espacio sonoro, III.5.1.-, liberados ya de la función irrenunciable: estar en disposición de contar qué está pasando, qué ha pasado.

Xavier Garasa declara que, con el despliegue de medios actual, es prácticamente imposible perderse ninguna acción trascendente. Víctor Santamaría opina que la primera causa de acumulación de medios técnicos en los partidos es el plan que asegura la explicación de todo lo que pueda suceder, y que el uso que busca la belleza puramente audiovisual en la forma de retratar las acciones deportivas es consecuencia de esta abundancia.

Lo que resulta evidente, en cualquier caso, es que existe una relación directa entre la abundancia de medios adecuados y el aumento de posibilidades para la formulación del discurso y de la disminución de la capacidad de cobertura de los acontecimientos previsibles; al menos, podría enunciarse que la escasez de medios obliga a un planteamiento estético conservador: planificar con pocas cámaras para obtener primeros planos en las pausas podría significar no poder obtener una repetición válida de una buena ocasión finalizada con un peligroso tiro a puerta, por ejemplo. Y que, en este sentido, con tal número de protagonistas y semejante cantidad de espacio a cubrir, la dependencia del desarrollo de la tecnología audiovisual es, cuanto menos, creciente con un ritmo paralelo al del desarrollo de la competencia del espectador.

#### *III.6.4. Compromisos con el ángulo*

La acción deportiva -y, por lo tanto, sus protagonistas- puede localizarse en cualquier parte del terreno de juego, y en las áreas de penalti es donde adquiere mayor trascendencia. Es un aserto que precisa de numerosas matizaciones, pero que explica bien el punto de partida de la planificación frente al espacio estático escenográfico. Los banquillos tienen una ubicación determinada, y los cambios entre jugadores se efectúan siempre en el mismo lugar. Los saques de centro, de esquina, los de puerta y los penaltis sólo pueden lanzarse desde determinadas ubicaciones señaladas al efecto.

Principios evidentes al respecto derivarán en la ubicación de las cámaras en el estadio, su proximidad al área, su ángulo con respecto al plano horizontal del terreno de juego, su tipo de soporte y de óptica, la existencia o no de eventuales obstáculos de

visibilidad para cumplir su misión, la accesibilidad a diferentes sujetos. La labor de localización, que no tratamos por encontrarse sus generalidades aplicadas a los deportes ya desbrozadas en la tesis de Fandiño (1999), es fundamental para preservar el paso efectivo de la planificación a puesta en pantalla. Véase la figura III-2. Esta obstrucción por parte de un redactor gráfico tiene lugar en un Barcelona - Real Madrid, aunque hay casos peores. Por lo tanto, debe considerarse el estadio como un ente de morfología variable.



Figura III-2. Tomada del Par2, todo un Barcelona – Real Madrid, esta mínima secuencia demuestra cómo existen factores que no están presentes en la localización y pueden ser posteriormente decisivos para la puesta en pantalla. Existe un notable desajuste, en cualquier caso, entre lo que pagan las televisiones por los derechos de emisión y las limitaciones con las que se encuentran en cada uno de los campos de fútbol para trabajar.

Una cámara localiza más fácilmente a un protagonista en el campo si está en alto: si su emplazamiento es correcto, no encontrará obstáculos en su eje, y podrá tomar referencias en el terreno de juego para determinar su situación. Por otra parte, aplasta literalmente a ese personaje contra el suelo (figura III-3).



Figura III-3. La toma desde picado tiene sus ventajas, desde luego, pero no sitúa al héroe en su lugar.

Y esta no es la representación que el héroe de esta épica deportiva se merece en



Figura III-4: Pantic dedica uno de sus goles durante un Barcelona-At. Madrid. El contrapicado sitúa al héroe por encima del observador y el teleobjetivo permite mayor relevancia de la figura sobre el fondo.



Figura III-5: El portero de la selección francesa, Barthez, durante la final del mundial '98. El colorido y el movimiento del fondo lo hacen evidente, aunque no aparezca nítido.

pantalla: debería mostrarse como un niño observa a su padre, de abajo arriba, en contrapicado. Con el cielo, o con el público a la espalda. Además, si fuese posible, debe separarse del fondo, aislarse de cualquier distracción visual. Con la utilización de los teleobjetivos, es más sencillo desenfocar el fondo para discriminarlo de la figura del jugador (ver figuras III-4 y 5), además de poder retratarle en planos bastante cerrados a distancias muy lejanas, y así ingresar en el tercer nivel de profundidad narrativa, el del gesto. La tecnología no sólo ha desarrollado lentes de increíbles aumentos, sino que ha mejorado notablemente en capacidad

de exposición y dinámica y ha desarrollado dispositivos estabilizadores. Esto permite planos muy cortos con diafragmas aceptables, y una profundidad de campo que permite un cierto alivio a los operadores quienes, paralelamente, han desarrollado una maestría profesional compatible con las nuevas exigencias. No obstante, y aún en los mejores foros en tecnología y técnica, otros imponderables pueden limitar el uso controlado de la dialéctica figura-fondo, por ejemplo, la distancia del personaje hasta la cámara, o la

presencia de la luz del día; en general, cualquier factor que aumente la profundidad de campo o que impida la puesta en marcha del enfoque selectivo.

Debe existir, por lo tanto, un compromiso entre rapidez de localización del protagonista y ángulo y tamaño de toma. Encontramos, aquí, distintas estrategias de planificación, pero el trabajo que se ha puesto en pantalla ha experimentado tal mejora, que la competencia del telespectador puede fácilmente reclamar, apenas transcurrido un segundo desde un remate a puerta, un plano medio corto o primer plano del atacante – quien se halla IIB, a treinta metros de la cámara más cercana- correctamente enfocado, con el color pardusco de la grada nocturna detrás, y con un ángulo entre frontal y perfil, sin obstáculos en términos más cercanos del cuadro. A continuación, el gesto aprobador del atacante que había pasado el balón al que remató, con las mismas características. Este par de planos se recibirá con toda naturalidad por parte del telespectador, pero implica un cierto número de cámaras apuntando a cada protagonista, para poder escoger el mejor punto de vista, y relacionar a ambos posteriormente.



Figura III-6. En el mismo partido que la figura anterior, el empleo del foco selectivo aísla en profundidad mientras que el encuadre lo hace en superficie. El resultado es que nada distrae de la contemplación de la figura.

Evidentemente, cuantos más DEI apunten hacia el juego y refuercen las cercanías del área, más posibilidades habrá de que una acción decisiva para el devenir deportivo del partido sea analizable: recordemos que un jugador siempre *oscurece* una





Figura III-7. Casualmente en este momento los comentaristas alababan al árbitro por su buena colocación: “sin molestar nunca al juego”. En esta toma de la cámara súper lenta puede comprobarse de forma indudable.

zona para algún punto de vista y que, por lo tanto, en las jugadas con mayor concentración de futbolistas en el mismo espacio se encuentra el mayor número de obstáculos: en los saques de esquina, en los de banda y los libres directos cercanos a las áreas.

También es preciso estar en disposición de registrar esas imágenes, y de poder recuperarlas para añadir a la línea narrativa. Se puede ver un ejemplo de cómo el árbitro se convierte en un obstáculo para la cámara, tapando el contacto, durante el Par2, en el minuto 20:30 de juego (ver Figura III-7). Queda claro que el colegiado estaba bien colocado para observar la acción.

La acumulación de medios en torno a la jugada resulta un recurso necesario para evitar los obstáculos que dependen del azar, pero no es garantía suficiente para poder mostrar las acciones que sucedan. Las instrucciones que poseen los operadores de cámara resultan de igual importancia, al menos. Rescatamos del terreno de la anécdota un partido en el que, por la acumulación de circunstancias desfavorables debido a la mala suerte, se evidencia una debilidad de la planificación: la única fisura posible para dejar de mostrar en directo y, además, de grabar, una jugada. El partido era el Rayo – Atlético de Madrid, partido de vuelta de una eliminatoria de la copa del rey, disputado

en el estadio de Teresa Rivero, en Vallecas, el 16/2/2000. La jugada que los telespectadores no pudieron ver fue el gol que, acabándose ya el partido, clasificó al Atlético de Madrid para la siguiente ronda. Por cierto que, los que acudieron al estadio declaraban que se trataba de un gol polémico.

El partido se transmitía en directo en pago por visión, y estaba producido por la empresa Media Pro para AVS, que había encargado una *opción B* de su libro de estilo. Según las especificaciones de éste, se utilizaron 8 DEI, a saber: M, C1, C4, C5, C6, c4, c6 y c8. La jugada del gol comenzó en un saque de esquina, resultado de otra acción que estaban protestando los jugadores del Atlético de Madrid al árbitro. Concretamente, es Hasselbaink el que le reclama penalti al árbitro en un rebote en el interior del área del Rayo Vallecano. Pero éste no había hecho sonar su silbato, entonces el balón podría ser puesto en juego inmediatamente. Y esto fue lo que hizo el Atlético de Madrid. Los hombres del Rayo y las cámaras se quedaron con la trifulca que había alrededor del árbitro, descuidando la posible puesta en juego rápida del balón.

Lo que se nos muestra, concretamente, es lo siguiente:

1. 22:45:51; M; Hasselbaink acude a protestar al árbitro en la esquina izquierda del área del Rayo. El colegiado ha indicado el lanzamiento de córner desde la esquina opuesta.

2. 22:46:09; c4; PM de Hasselbaink protestando de cara. El árbitro, a su espalda, le toca el hombro.

3. 22:46:12; c8; PM de Hasselbaink y del árbitro, ya están de espaldas; el colegiado le pide que finalicen las protestas, aquél trata de disculparse, el árbitro saca la tarjeta y el plano asciende con la mano a aislarla; vuelve a bajar, acompañando la mano

y sigue la discusión; el encuadre se queda con Hasselbaink que murmura algo; cortinilla a...

4. 22:46:25; C5; repetición del posible penalti, se analiza adelante y atrás (por cierto: sí que parece sancionable). Se escucha gran griterío. Cortinilla a...

5. 22:46:30; M; el balón está en la red del Rayo Vallecano. Los jugadores del Rayo se lamentan: Ferrón está con las manos en la cabeza; los del Atlético corren alborozados.

6. 22:46:32; c4; PM de Kiko, que se reúne con Solari que está celebrando el gol, se les une Hasselbaink.

7. Público del Atlético. 8. Conjunto de jugadores del Atlético, van desapareciendo de cuadro y queda con Baraja, que ha sido el autor del gol. 9. Más grada del Atlético de Madrid. 10. PSIT del campo. 11. PM de Baraja durante 16'', comienza trasero, pero se mantiene en pantalla hasta que se gira y queda en tres cuartos con respecto a la cámara. Cuatro minutos y medio más tarde, el partido finaliza, sin que se ofrezca una repetición del gol.

Lo que sucedió en realidad fue que, aprovechando que la defensa estaba más atenta a las protestas del jugador atlético que a defender su portería, Solari sacó rápidamente de esquina y Baraja pudo rematar de cabeza, a gol, desde la cercanía al punto de penalti.

Al menos tres cámaras, además de la M, estaban en disposición de ofrecer planos tácticos por emplazamiento: C1, C4 y C6. En este tipo de partidos se solicita que se graben, al menos, cuatro señales simultáneamente. Esto quiere decir que, o bien las cámaras que se estaban grabando eran todas las que ofrecían planos técnicos o

dramáticos –c4, C5, c6 y c8-, o bien que los operadores con misiones tácticas asignadas descuidaron en ese momento su misión porque pensaron que el juego iba a tardar en reanudarse.

De una u otra forma, la evidencia es que la planificación no resultó suficientemente consistente: el balón dejó de observarse y/o de grabarse, en el momento clave de un partido y de una eliminatoria. La atención, focalizada en los niveles dos y tres, se centró en la anécdota y se perdió para siempre lo fundamental.

Por lo tanto, la planificación o, concretamente, la asignación de misiones específicas a cada uno de los operadores de cámara, debe revisarse a través de la línea narrativa en cualquier supuesto imaginable. El resultado debe ser compatible con el plan mínimo de seguridad que exige el compromiso con la documentación efectiva del evento. El ejemplo utilizado habla de un partido que contiene un gol que no existe en la memoria. Su planificación eligió la actualidad de la polémica y la disponibilidad de un buen número de puntos de vista y de tamaños para poder combinar en el montaje de una anécdota, dejando de prever una eventualidad más importante: un gol que gana un encuentro y elimina a un equipo de una competición<sup>94</sup>.

El compromiso entre hecho documental y hecho estético se va diluyendo, evidentemente, conforme crece la disponibilidad de medios: cuanto mayor el despliegue técnico, menor la implicación entre plan mínimo de seguridad y belleza audiovisual. O bien, para simplificar, entre información y espectáculo.

---

<sup>94</sup> Por cierto, que el entrenador del Rayo Vallecano, a la sazón Juande Ramos, mostraba sus dudas durante la rueda de prensa posterior al partido acerca de la validez del gol, y aplazaba su opinión hasta que pudiese contemplar el gol por televisión.

### *III.6.5. Compromiso entre táctica y técnica. El momento del desequilibrio*

¿De qué tipo es la información que se ofrece en una transmisión futbolística? Ciertamente, se trata de información para iniciados, porque habla de los aspectos tácticos y técnicos de este deporte, principalmente –recordar la objeción de Chandler, en sección II.1.1., pág. 53-. Y, de nuevo, nos encontramos ante una dicotomía: la forma de mostrar las acciones para resaltar sus aspectos técnicos negará la posibilidad de estudiar la faceta táctica, y viceversa. De hecho, se trata de otra formulación de la elipsis que origina la estructura de representación master/inserto: el plano general no detalla lo suficiente como para contemplar el gesto técnico, el plano total no da suficientes pistas como para interpretar el desempeño táctico.

Así, vuelve a generarse la obligación de establecer un compromiso entre táctica y técnica. Resolver los dos términos de la escala polar significa dar paso, en secuencia, a los dos aspectos: por ejemplo, una jugada que se muestre en el plano master y se repita con la cámara c4. Este resulta ser un esquema muy utilizado para faltas sin demasiada importancia en el centro del campo, pero no funciona para un gol: el aficionado puede querer que le muestren el punto de ruptura, entelequia enteramente táctica, y también la técnica que la ha hecho posible, así como la acción del gol.

Así se traspasa a la línea narrativa por determinados realizadores. Mikel Ruiz, a quien debemos la formulación precisa del par dialéctico *táctico-técnico* para la puesta en pantalla del fútbol (entrevista personal, 16/9/04), intentó por sistema mostrar una

repetición en plano general tras un gol, remontándola hasta donde pudiese observarse el origen del desequilibrio táctico entre ataque y defensa. Esta operación podía llevar su tiempo; posteriormente, si era preciso en paréntesis explicativos futuros, añadía repeticiones que recogían las acciones parciales, como mínimo, claro, la del remate.

Por ejemplo, el primer gol del Barça en el Par2, alrededor del minuto 13 de la primera parte. Tras los planos de reacción inmediatamente siguientes al gol, entra una primera repetición: es la de la acción desde la C4, analizando la posible partida en posición antirreglamentaria de Ronaldo. Se invierten en ello 15 segundos, con lo que es obligado regresar al juego en vivo, porque el Real Madrid ya ha sacado de centro. Acto seguido, sucede una falta sin peligro de Luis Enrique en el centro del campo. Se vuelve a mostrar, esta vez en corto, la acción del pase de Guardiola y la carrera y el remate de Ronaldo. Otra vez hay que regresar al juego en vivo. A los pocos segundos, un fuera de juego que se sanciona a Suker se aprovecha para insertar otra repetición de la jugada, la reacción del banquillo y la del portero batido desalojando el balón de su portería.

Más adelante, en el minuto 16 de partido, se repite la configuración con un gol de Suker. En este caso, se muestra primero la repetición de C6 y, a continuación, se encadena a la toma de C1 y a la de c8i, antes de regresar al juego en vivo.

El esquema del realizador de Antena3TV se confirma, pero nosotros debemos repasar el concepto de desequilibrio, que desarrollamos en la sección II.2.6., pág. 153 [las 5 razones para encajar goles de Hughes (1973, 19)]. Y es que, habitualmente, un pase de gol puede ser el resultado de un instante de debilidad de la defensa, que se ha manifestado por la ausencia de presión sobre un mediocampista, quien ha podido

detectar así, en condiciones de tomar la decisión correcta y ejecutar la técnica precisa, la carrera al desmarque de un delantero. La voluntad de ofrecer, de esta manera, la situación táctica de juego mediante un plano general, no satisfará necesariamente al que conoce y busca las razones últimas de la ruptura del equilibrio entre los contrarios.

Así, mientras el telespectador contempla un plano de Vitor Baia después de pasar el balón con la mano, tiene lugar la verdadera situación de desequilibrio: el balance táctico del Real Madrid, que acaba de efectuar un intento atacante, no ha sido capaz de detener o de presionar el avance de Guardiola con el balón. Cuando la narración muestra el GPG de M, el desequilibrio ya está creado. Después, las repeticiones arrancan desde el momento del pase. Demasiado tarde para explicarlo. Esta es una de las consecuencias del dinamismo y la alternancia de la acción deportiva del fútbol, como ya sabemos.

En realidad, tan sólo la cámara principal tenía alguna posibilidad de reunir en su encuadre el número suficiente de futbolistas como para analizar el instante. La propia planificación niega esta prestación. Las cámaras que, por posición y capacidad, podrían cubrir el comportamiento táctico en este partido son: C1, C4, M, C6, C7 y C5i. Ésta última parece estar encuadrando constantemente el palco –sólo se muestra en pantalla con planos de este tipo–; C1 es el dispositivo súper lento, y persigue el juego con un encuadre de tipo técnico; C4 y C6 se destinan a la demostración del fuera de juego y su grabación se alterna por economía funcional, con lo que, en ese momento importante, se estaba grabando C6, que contenía en el extremo izquierdo del encuadre el balón y en el derecho, a Vitor Baia; M no se grababa.

En el recuento de todos los goles de nuestro corpus, encontramos 18 goles<sup>95</sup>. De ellos, sólo en once puede observarse a lo largo de la narración con la cámara principal el momento en que ha ocurrido el desequilibrio que devino en gol. En rigor, en casi todos no da tiempo a analizar la causa, podemos descubrirla porque trabajamos con el partido grabado, y existe la posibilidad de volver sobre ello. En una narración en vivo, tan sólo en cuatro de los goles (además, dos de ellos en el mismo partido, el Par9) la explicación puede encontrarse a lo largo de los tramos de repeticiones. Si nos extendiéramos a jugadas de peligro, y no sólo a los goles, la diferencia entre acciones mostradas y resueltas para la curiosidad táctica en pantalla crecería notablemente. Es claro que las jugadas que no llegan a ser gol se contemplan con menor detenimiento, por una cuestión de economía narrativa.

La tecnología para remarcar en pantalla los instantes desequilibrantes existía y – según nuestras conversaciones con los realizadores- una primera voluntad de llevarlo a cabo, también. Además, todas las cadenas cuentan, a la hora de narrar el partido, con expertos que pueden haber sido jugadores de élite o entrenadores de determinado nivel. La conclusión es clara: se daban las condiciones tecnológicas para profundizar en las causas de los goles a lo largo del tiempo del partido en vivo y no se ha hecho. En las pantallas, el arrebató patético –en el sentido de la sección II.1.2., pág. 62- sustituye a la reflexión y al análisis.

### *III.6.6. Compromiso con el espacio dinámico*

---

<sup>95</sup> Omitimos dos de los goles para esta reflexión: el tercero que se marca en el Par3, y el tercero del Par4, que son de penalti.



El principio de documentación del partido implica proceder de manera diferente con las pausas y con las fases de movimiento de la pelota. Primero se deben fijar unas directrices válidas para planificar la fase de balón en juego. El guión previsible de un partido como producto audiovisual puede desprenderse de las conclusiones de la parte II. Sabemos que, en principio, la zona de campo que nos interesa principalmente viene dada por el Espacio de Juego Efectivo (E.J.E.), definido por Gréhaigne –ver sección II.2.1., pág. 100-. Mostrar este aspecto táctico del juego exige soluciones de nivel uno de profundidad de detalle. Como hemos podido ver también –sección II.2.6., pág. 146-, las jugadas que llegan hasta las porterías no son muy numerosas, y la posición de los porteros cuando el juego transcurre en el centro del campo no es relevante normalmente.

Por otro lado, un concepto que interesa especialmente es el de Espacio de Juego Directo –sección II.2.1., pág. 101-. Recordemos que define el pasillo que une el balón con la portería atacada, en cada instante. Es un concepto que hay que reforzar especialmente, con la finalidad de tener la capacidad de mostrar la acción de peligro o la del gol, sea cual sea su desarrollo. La idea dominante de planificación que se observa con respecto a este pasillo es, si los medios lo permiten, resolver todas las posibilidades en cuanto a los niveles uno y dos. Por principio, cualquier jugada que suceda en las áreas podría resultar polémica. Y las acciones no tienen por qué orientarse de manera que puedan ser recogidas sin problemas por las cámaras del eje principal. Al contrario, en el pasillo de juego directo, el atacante tratará de estar más cerca de la portería que su defensor, mientras que éste siempre procurará interponérsele. Máxima presión en tiempo y espacio necesitan máxima capacidad de análisis: así, el área procurará rodearse de cámaras, incluso de dispositivos de encuadre específicos o fijos sin ninguna otra misión en otras parcelas del campo.

Por ejemplo, la cobertura planificada para la portería derecha del Par5: cámaras con soporte giratorio y teleobjetivo en c6, c8 y c8i; una cámara con teleobjetivo elevada en C9'; cámaras con ópticas normales, elevadas, en C6, C9 y C6i; una *minicámara* sobre una cabeza que se puede posicionar de forma remota a pie de red en r9; otra cámara en uno de los puntos más altos en CC7. Nueve cámaras para una portería, grabándose constantemente. Ver figura III-8.

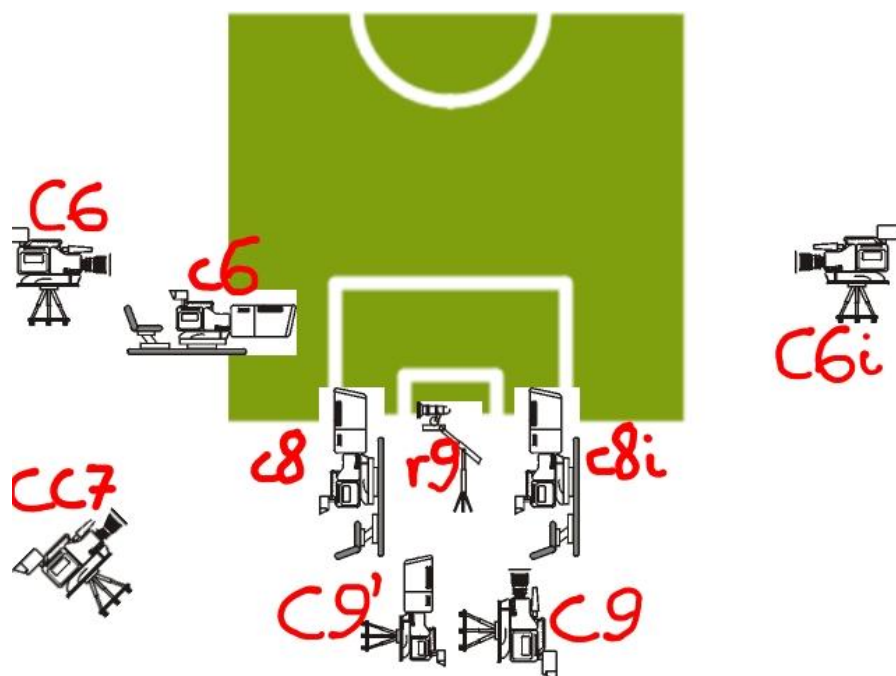


Figura III-8. Ubicación de las cámaras para la portería derecha –según la posición de la cámara principal- en el Par5. Elaboración del doctorando, con los símbolos originales (gentileza de Víctor Santamaría)

Debe observarse, sin embargo, que encuadrar correctamente en nivel dos con objeto de demostrar las excelencias técnicas de las acciones en el pasillo de juego directo –ver, también, sección II.2.1.- es arriesgado. Es éste un espacio continuamente cambiante: cada pase, rechace, o cambio de trayectoria abre nuevas expectativas. La

velocidad del balón se nota más cuanto más cerca de la posición de las cámaras se mueve, y es muy común las acciones determinantes *aparezcan* en el encuadre en mitad de un barrido que trataba de conseguir mantener el balón en cuadro. En este sentido, lógicamente, es primordial estar en disposición de obtener alguna repetición de la jugada de manera que el movimiento del balón sea paralelo, o bastante coincidente con el eje de cámara.

Es decir, por definición, se trata de colocar DEI donde apunta el pasillo de juego directo: junto a la portería, al pie de campo; tras ella y elevada, en las gradas. De esta manera, un encuadre que muestre la acción del disparo a puerta podrá seguir su trayectoria *abriendo ángulo*, lo cual le permitirá, en muchas ocasiones, no tener que efectuar correcciones drásticas de foco. Sin embargo, una cámara colocada en el lateral del campo, como c4, encontrará más dificultades a la hora de seguir la mayoría de los remates a la portería *I*, los cuales le exigirán movimientos de barrido de derecha a izquierda que deberán finalizarse bruscamente cuando los postes entren en cuadro. Por esta causa, es habitual encomendar a los operadores de c4, c5 ó c6 que tomen la decisión, en función de la dificultad que prevean, de seguir el balón hacia la portería o *quedarse* con la figura del supuesto rematador, para acudir enseguida o registrar su reacción.

Puede enunciarse entonces la evidencia de que, cuanto más cerrado se siga el movimiento del balón en el nivel técnico de detalle, ajustándose a un plano total, existen menos probabilidades de que el encuadre sea correcto y, por lo tanto, existirá un *compromiso de riesgo* entre mantener planos cortos de la acción y perder su registro.

Cuanto más alejado se encuentre el eje de dirección del balón con respecto al de cámara –o, de otra forma, mayor sea el ángulo que forman-, más difícil se vuelve este empeño.

El fútbol está considerado como un deporte realmente complicado de seguir por las cámaras (Chandler, 1988: 149), aunque la mejora tecnológica y la constante práctica consigan superar esta dificultad. También el magnífico desempeño de los operadores más habilidosos va añadiéndose a la experiencia del telespectador, conformando su tabla de medida para lo venidero.

Aquellos dos conceptos dinámicos de espacio –Espacio de Juego Efectivo y pasillo de juego directo- son los principales con los que se plantea una cobertura en la planificación: resultan imprescindibles para tener la seguridad de que se va a poder mostrar todo el juego y, además, opciones de repetición para las principales jugadas. Veamos un ejemplo para una ocasión de balón en juego.

Durante la primera parte del Par2, hay un período, que va del minuto 24:27 al 26:29, es decir, de poco más de dos minutos, en que la pelota viaja de una portería a otra con cierto peligro. En esquema, se trata de un ataque del Barça, un contraataque del Real Madrid y otro del equipo anfitrión. En estas condiciones, confirmando lo que hemos observado hasta ahora, principalmente se resuelve con la cámara master: permanece en pantalla durante 99 segundos, en tramos nunca superiores a 14. Se trata de una estructura perfecta plano master/insertos, de manera que alternativamente, se va puntuando con un inserto. Resulta, en concreto: M, c6, M, C5, M, c2i, M, C5, M, C5, M, C5, M, c4, M, c4, M, C5, M, c4 y M.



Figura III-9. Figo encara a Roberto Carlos y el realizador, Mikel Ruiz, muestra el más que previsible intento de regate con la cámara que está en c2i, la más cercana al lance.

Se observa que el inserto que se utiliza trata de tomar al jugador que conduce el balón frontalmente –casos de c6, c2i y c4-. C5 se utiliza, de manera indistinta, cuando el balón circula a lo largo del pasillo de juego más lejano: la banda C. Sin embargo, encontramos una novedad con el uso de c2i. Esta cámara se sube a pantalla siete veces a lo largo de esta primera mitad de partido. Está asociada al nombre de Figo, un extremo que prefiere la jugada personal, pegado a la banda –normalmente, a la derecha del ataque- y lo más cerca posible a la línea de fondo, de cara a la portería y a su contrario – en este caso, normalmente, el brasileño Roberto Carlos-. Cuando el delantero portugués baja la cabeza, los que observan la jugada saben que va a tratar de desbordar a su contrario, haciendo tiempo para que sus compañeros acudan al área en busca de su centro. El realizador también conoce esta circunstancia, y trata de ofrecer en plano total

el desarrollo de la acción, para que los telespectadores puedan apreciar la técnica del regate (figura III-9).

Si, durante la planificación, se imaginase intentar mostrar el uno contra uno en esas circunstancias siempre que hubiese ocasión, se haría preciso incluir la cámara c2i, pero también la c8i. La necesidad es evidente, porque no puede saberse en qué lugar del campo va a acontecer determinada acción. Entonces, y puesto que el campo es simétrico, la planificación debe comprometerse con esta realidad. Además, de alguna manera la simetría permite o, casi obliga, a la imparcialidad de tratamiento.

No obstante, sí existe un importante elemento disimétrico en relación a las cámaras, y es el carril de movimiento de los jueces de línea quienes, como se explica en la sección II.2.2., pág. 105, se mueven por el exterior de la banda derecha del ataque. Esto quiere decir que la posición c6 es, a menudo, obstaculizada por el cuerpo del linier. Su movimiento se ajusta al de la línea defensiva, con la que trata de trazar una recta constante, para poder discernir mejor acerca de la posición de fuera de juego. Para evitar interferencias, sería mejor no hacer coincidir, siempre que fuera posible, la ubicación de c6 en la prolongación de la línea defensiva de un equipo; pero esto es un factor difícil de prever, y la solución no es inmediata, desde luego, pues exigiría desplazar la cámara y su soporte, una vez comenzado el partido y comprobado el problema.

### *III.6.7. Tipos de encuadre para las fases de balón en juego*

Resumiendo, por lo visto hasta ahora y relativo a la planificación, el balón en juego se imagina mostrando al menos parte del E.J.E., usualmente delimitando la zona existente desde la posición del balón hacia el ataque, y concretando puntualmente las acciones individuales o de uno contra uno. Es decir, que se muestra el entramado táctico más o menos completamente, y se cambia al aspecto técnico, bien cuando parezca que se va a iniciar una conducción de balón individual, bien en ocasiones forzadas, con la finalidad de acelerar el ritmo visual.

¿Cómo siguen el juego el resto de hilos narrativos, a fin de poder recordar posteriormente las acciones? En el mismo partido del anterior ejemplo (Par2), observamos que se utilizan 18 cámaras en 62 repeticiones. Dos de ellas sólo aparecen en pantalla mostrando reacciones, concretamente del palco, la C5i y de los banquillos, a4. Dos son fijas, las m1 y 8. El resto aparecen en acciones de juego. Pero indican



Figura III-10. Ronaldo celebra el gol mientras Raúl parece mirarle. Las composiciones a dos cámaras, en este caso dedicadas exclusivamente a seguimientos individuales durante el partido, no son muy frecuentes –Par2–.

importantes precisiones para inferir la planificación.

En primer lugar, se hace notar un efecto que muestra acciones compuestas por montaje vertical: una cortinilla separa planos totales, supuestamente simultáneos, de

Ronaldo y Raúl, a izquierda y derecha de cuadro respectivamente. Esta configuración aparece en tres ocasiones durante el primer tiempo del partido. Uno de los dos jugadores tiene el balón, el otro sólo observa. Por la configuración, mira hacia el otro extremo del cuadro, por lo que parece estar contemplando la jugada del otro, lo cual es la idea visual

que sostiene la composición. Durante la primera parte del partido, a Ronaldo le toman con la C4'; a Raúl, con la C6'.

Descubrimos, por lo tanto, cámaras que no encuadran el balón –a ningún nivel de profundidad de detalle-, mientras se halla en juego. Éstas son, además de las fijas, obviamente: m1 y m8; C5i, que está pendiente del palco, al menos, en ocasiones; a4 con los banquillos. Las misiones asignadas para ellas las denominaremos *seguimientos individuales*. Es decir, que encontramos dos tipos de funciones principales para las cámaras que no permanecen fijas: seguimientos del balón –táctico o técnico- y seguimientos de personajes.

### *III.6.8. Determinación de las misiones de seguimiento*

Habitualmente, las cámaras que tienen encomendado el seguimiento técnico de balón mientras está en juego –recordemos: nivel dos de detalle-, cambian de misión cuando se entra en fase de balón parado: desde que el árbitro hace sonar su silbato, deteniendo el juego, tratan de mostrar a los personajes de la anterior acción adoptando el nivel tres de detalle, el que denominamos *dramático*. La asignación no se produce en función de los nombres, ni de los números, ni del desempeño táctico que cada uno de los futbolistas desarrolla, sino determinando su rol situacional o dramático. Hablamos de ello en la sección II.2.5., pág. 132: una falta tiene, cuando menos, un infractor y un perjudicado; un tiro a puerta un rematador y el portero; etc. También, circunstancialmente, un jugador está de cara a determinada cámara. Se trata de



diseccionar cada una de las jugadas o situaciones de juego previsibles, identificar con roles a sus protagonistas y asignar su imagen a los operadores de cámara, según los medios de que se dispone.

La competencia también deja su huella aquí. Optimizando los hilos narrativos abiertos, cada vez interesan más roles para las mismas acciones. Así, si una internada por la banda con centro hacia el área y remate detenido por el portero, era antes clausurada con un plano corto de éste último, la evolución narrativa impulsa a observar ahora, también, las reacciones de portero, rematador y pasador; o, avanzando más, añadiendo alguna referencia al banquillo y a la grada. Existe un compromiso proporcional entre la cantidad de medios disponible y el número de roles protagonistas que designe la planificación.

Los protagonistas que no participan en el juego se designan como roles únicamente dramáticos. Normalmente, si se trata de personajes públicos, no es posible recoger ningún tipo de reacción de ellos, pues conocen la posibilidad de que las cámaras estén observándoles. Tan sólo los enfebrecidos partidarios, hasta el punto de que se dejen llevar por un estado patético, trazan algún gesto reseñable sin necesidad de que su equipo haya marcado un gol. Un ejemplo lo tenemos con Joan Gaspart, vicepresidente del F. C. Barcelona durante parte de nuestro lapso: una persona incapaz de contener sus emociones en relación al desempeño futbolístico de su equipo. Un personaje con *vis patética* conocida e inevitable, con lo que, cuando la ocasión era propicia, se reservaba una cámara para observarle. Por otra parte, resulta *natural*, desde el punto de vista del protocolo, que altos cargos de los estados celebren –con mesura– los éxitos de los conjuntos de sus naciones mientras los contemplan desde el palco de autoridades.

Las jugadas a balón parado son las que más fácilmente se pueden planificar, porque pueden determinarse con bastante exactitud las situaciones espaciotemporales, las posibles variantes de la acción y los roles de los futbolistas participantes. Esto facilita la designación de las misiones concretas de cada uno de los DEI disponibles.



Figura III-11. Un penalti puede tratarse como un duelo del oeste. Ninguno de los personajes quiere perder, y siempre crea un clímax de tensión. La *planificación* del realizador, con suficientes medios, es la que más posibilidades tiene de quedar en pantalla tal y como la imaginó. Estas imágenes pertenecen al Par3, donde Mendieta, acabando el partido, transforma un penalti cometido por Roberto Carlos.

Observando las modificaciones posibles contenidas en la situación escénica o dramática –aquella conformando especiales dificultades para proseguir con el plan original, ésta permutando el protagonismo de los roles identificados-, el guión técnico

que se desea mostrar puede seguirse, en ocasiones, al pie de la letra. Por ejemplo, la narración de un lanzamiento de penalti, normalmente, sólo se verá *estorbada* por una polémica especial en torno a su indicación. Portero y lanzador son los roles principales, perfectamente identificados; el árbitro y el infractor –quien, además, es posible que haya sido expulsado- pueden ser recurrentes, además de los protagonistas *dramáticos*.

En los saques de esquina se corre el riesgo de que el equipo atacante prescinda de la disciplina táctica y, en lugar de esperar a que acudan los jugadores más altos a rematar –habitualmente, los defensas centrales-, el futbolista encargado de poner el balón en juego decida que va a obtener más provecho si trata de sorprender al contrario por velocidad de ejecución. La mayor parte de las veces es posible mostrar a lanzador, portero, y un número de atacantes –los presumibles rematadores- y sus respectivos marcadores. Aquí, además, existe una evidente limitación escénica: un saque de esquina que se lanza desde la banda *C* hará que la mayoría de los jugadores den la espalda al eje de la cámara principal. En nuestro corpus no se encuentra, pero en las mismas fechas hemos podido constatar, en algunas ocasiones, la utilización de la C5i para solventar parcialmente este condicionante.

Los tiros libres directos o indirectos encierran el inconveniente de la incógnita sobre el lanzador, que el equipo en ataque utiliza también para tratar de confundir al portero. Se añade a los vistos hasta ahora un rol colectivo: la *barrera*, cuya distancia al punto de lanzamiento es importante, también, y el número de jugadores de uno y otro equipo que pueden conformarla (ver figura III-12).





Figura III-12. Un posible tratamiento de un tiro libre directo, que incluye dos primeras tomas para la sanción; dos más de análisis, con repetición; cuatro de recolocación; tres de incidencia en los principales implicados: tensión; finalmente el lanzamiento de la falta. Las imágenes están capturadas desde el Par3.

El saque de portería conlleva una ocasión de mostrar la disposición táctica de los equipos, y remarca los roles del portero y de los supuestos receptores. El de banda, cuando no está localizado cerca del área que se ataca –aquí podría equipararse al saque de esquina-, suele ser demasiado rápido como para determinar más roles que el del sacador.

### *III.6.9. Algunas consideraciones acerca del equipo de camarógrafos*

La distribución del trabajo de los operadores de cámara puede ayudarnos a recapitular los sistemas de decisiones más importantes que luego funcionarán en cada situación narrativa, es decir, a través de la línea.

De las primeras características determinantes, una vez asumida la planificación y los medios disponibles, son la ubicación del DEI, su tipo de soporte y la lente con la que esté dotado. Se trata del marco *estático*. A partir de aquí pueden deducirse gran parte del



resto de variables. A cada operador se le asigna una posición y determinadas misiones, normalmente en función de sus capacidades y experiencia.

En este sentido, la labor del realizador es semejante a la del entrenador de fútbol. Un equipo de operadores debe dar el máximo durante el partido, aprovechando las conversaciones que hayan podido mantener con el realizador, su conocimiento del deporte y de los personajes concretos, su experiencia adquirida –como si se tratase de entrenamientos- en el resto de transmisiones anteriores. La estrategia y la táctica las marca el realizador con su planificación habitual, y sus correcciones concretas para el evento en cuestión. La técnica la desarrolla el mismo operador quien, como un futbolista, depende también de numerosos factores; no puede tener garantizado un buen día. Y, por ejemplo, el operador de la cámara c8, cuya misión en un penalti lanzado en la portería próxima sea seguir el balón, después de dar una toma lo más corta posible del lanzador, actúa al fin y al cabo como un portero: puede prever, por la posición de las caderas o de los pies del futbolista que va a chutar, la dirección del tiro; puede esperar, todo lo posible, a que el lanzador no sea capaz ya de variar el tiro –ver II.2.6., pág. 148-; intentará, en cualquier caso, seguir una pelota que va a recorrer su camino hasta la línea de gol en bastante menos de un segundo.

Si deben contar con muchas de las mismas cualidades competitivas y de superación que poseen los propios futbolistas, también serán factores importantes en un equipo de retransmisiones la motivación que se consiga mantener en los operadores, la valoración del *trabajo menos vistoso*, que es el que consigue la consistencia suficiente como para que, después, otros compañeros puedan arriesgar y conseguir los planos que todo el mundo recuerda: como en el fútbol, el trabajo de los defensas para el lucimiento

de los delanteros. Como en el fútbol, la alternancia posible entre titulares y suplentes, la emergencia de nuevos valores, la aportación comprometida de los veteranos.

Se designa, asimismo, la posibilidad de utilización de la cámara para mostrar el juego en vivo. Un DEI que vaya a usarse sólo para repeticiones puede tratar de arriesgar más, y aprovechar las fases de indefinición –por ejemplo, el balón está en juego y no se prevé un contacto inmediato entre jugadores- para mejorar la compostura operativa. Si se ha acordado buscar el máximo impacto estético, por ejemplo, el operador puede estar seguro de que, por más que arriesgue, los planos que no estén conseguidos del todo no saldrán nunca a pantalla.

Se realizan las asignaciones táctica/técnica/dramática que correspondan, enunciando las claves para la alternancia entre ellas, si fuese necesaria. De esta manera, cada uno de los operadores sabrá, en las diferentes situaciones planeadas, cuál deberá ser su encuadre y a qué personaje seguir, en las fases de balón en juego o en parado. Y se reducirán las redundancias a las asumibles: varias cámaras desde ubicaciones opuestas dan un plano corto del protagonista, con idea de seleccionar el que mejor y más frontalmente muestre su gesto; un buen número de cámaras recogen una acción dudosa en el área, y el análisis correcto está asegurado.

Se ha utilizado el ejemplo de los operadores de cámara porque, sin duda, es más fácilmente imaginable por el lector. Pero, lógicamente, todos y cada uno de los que intervienen en la puesta en pantalla de un partido forman parte de un equipo y comparten un objetivo común, y de su conocimiento y grado de implicación con el plan, de su talento y desempeño dependerá el resultado audiovisual en pantalla.

### **III.7. El universo audiovisual y el fútbol (I): el sonoro**

Como anunciábamos ya desde la introducción, asumimos una fractura entre los elementos que conforman el universo escenográfico y el audiovisual. Para nuestro análisis, nos encontramos con un mundo del texto (ver Casetti y Di Chio, 1991: 137), construido a partir de magnitudes espacio-temporales que funcionan según sus propias reglas, distintas de las escenográficas como estamos comprobando; y a partir de las acciones de sus personajes-habitantes, sometidas a una lógica especial de representación.

También, al haber admitido como lícito movernos en el territorio audiovisual, en lugar de en el específico televisivo, podemos arrogarnos la facultad de utilizar para nuestra conveniencia la extensa literatura científica referida a lo cinematográfico.

#### *III.7.1. El espacio sonoro*

No es posible profundizar en un estudio de los elementos fundamentales de este universo sin aclarar, primero, que lo audiovisual es necesariamente un “complejo espacio-tiempo”. En palabras de Marcel Martin: “el cine, pues, tiene el privilegio de ser *un arte del tiempo* que goza asimismo de un *dominio absoluto del espacio*” (Martin, 1999: 212, 220).



Existen razones tecnológicas evidentes para sostener esta afirmación, que hacemos extensiva a lo audiovisual: la captación, el registro y la reproducción de sonido e imagen se efectúan a través de dispositivos distintos, que permiten ricas combinaciones de sincronización entre sus señales. Pero nombrar la tecnología nos pone sobre la pista de sus específicas naturalezas: el *espacio sonoro* es, irremediablemente, un espacio temporal, porque “el sonido supone de entrada movimiento, contrariamente a lo visual” (Chion, 1998: 21)<sup>96</sup>. Y el movimiento necesita del tiempo para su expresión y comprensión:

“En este tipo de montaje [montaje de secuencias en paralelo], un pie, medio pie, o incluso menos, puede tener inteligibilidad visual, pero no auditiva. Los sonidos no pueden formar una unidad significativa como sucede con el movimiento de las imágenes. En un sonido uniforme sólo cabe intentar acelerar los cambios de plano. El tempo musical puede ser más rápido, el ruido del motor se puede convertir en un rugido, pero no es posible pasar de uno a otro con velocidad cada vez mayor, como se puede hacer con las imágenes, por lo que el resultado acabaría siendo una mezcla irreconocible de sonidos que no querría decir nada.” (Asquith, citado en Reisz, 1980: 59).

Como indica Michel Chion, el oído es especialmente sensible para la diferenciación temporal, al contrario que el ojo, al que el cine engaña con tan sólo veinticuatro imágenes por segundo (1998: 128), mientras que el hombre puede distinguir con el oído perfectamente frecuencias, por ejemplo, entre cien y quinientas veces superiores a aquella. De hecho, el umbral temporal mínimo de la percepción sonora se sitúa en poder captar un sonido que dure 40 milésimas de segundo (Chion, 1999: 53). Es decir, que –temporalmente- donde el ojo deja de distinguir, el oído comienza su función.

---

<sup>96</sup> Para el tema del tiempo y el sonido, ver también el capítulo 7 de Chion (1999).

Asimismo, los cambios bruscos resaltan al oído y no tanto a la vista: los sonoros, considerando su naturaleza temporal, no se distinguirán si son suaves y progresivos (Reisz, 1980: 226), mientras los visuales, si observan unas mínimas reglas, se admiten por nuestra percepción con la naturalidad que admitimos el parpadeo.

También nuestro sentido del oído recoge sonido de todas las direcciones, mientras que la vista es direccional y, dotada de párpados, posee instrumentos naturales para resultar más selectiva: “difícilmente podemos excluir, seleccionar y cortar en él [el oído] cosa alguna” (Chion, 1998: 40). De aquí, se multiplica el problema del enmascaramiento sonoro, “evidentemente una consecuencia de la imposibilidad que tiene la escucha de encuadrar, de excluir completamente un sonido del campo auditivo” (Chion, 1999: 58)

Remontándonos a nuestro pasado como especie, quizás el oído fuera un sentido con una función primordial de *alerta* (además de la comunicativa), y la vista de *cálculo*. En esta línea de razonamiento, como “el sonido proviene siempre de una fuente, posee una dimensión espacial” (Fernández y Martínez, 1999: 199), concretamente, el individuo *quiere ver*, necesita ver, de dónde procede el sonido que le ha interesado o sobresaltado.

Pues bien, por definición, en lo específico audiovisual no es posible considerar las dimensiones espaciales separadas de la temporal. Además: “en realidad, en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se ‘ve’ lo mismo cuando se oye, no se ‘oye’ lo mismo cuando se ve” (Chion, 98: 11).

Aclarado este importante punto, podemos tratar de analizar lo que sea verdaderamente aislable en el interior del espacio audiovisual, empezando por el espacio sonoro. Enfrentémonos, pues, a la transmisión futbolística como receptores, en el hogar. Ya es un objeto singular, una narración independiente de nosotros como observadores, con entidad propia y distinta al fenómeno escenográfico que está sucediendo con unos instantes de anticipación en el estadio.

Antes de proseguir, hemos de remarcar que, en las circunstancias de esta investigación, resulta muy complicado estudiar el espacio sonoro adecuadamente. Numerosos partidos de esta época no registran el sonido ambiente en estéreo, aunque las emisoras correspondientes utilizaran algún medio que sí lo permitiese. En lugar de aprovechar esta posibilidad para tratar de crear un espacio sonoro algo más sofisticado, se solía incluir en origen una pista para el sonido internacional y otra para las personalizaciones o, en algunos otros casos, para las comunicaciones.

Es decir, que la gran mayoría de partidos de fútbol producidos en esta década ha tratado el sonido ambiente como monofónico. La tecnología para dar el salto a lo estéreo se hallaba en poder de las productoras desde hacía muchos años. Sin embargo, el esfuerzo debía considerarse baladí, pues los aparatos domésticos no estaban generalizados aún a final de la década.

Cabe preguntarse si el documento sonoro captable merece el especial despliegue que se hace en su consecución, si después el tratamiento, la mezcla y la difusión no se esfuerzan equivalentemente. Porque en el campo, sobre el césped, están los estímulos

sonoros, que enmascara el vocerío. El ejemplo puede hallarse en el R.Madrid B – Écija de 14/10/95, disputado en el estadio Bernabéu prácticamente vacío.

Es posible cuestionarse, asimismo, si a los directivos de los clubes, a los dirigentes de la competición, a los mismos jugadores, les interesa que se conozca lo que puede escucharse en la cancha. Canal + ha sido protagonista, con su búsqueda constante del documento fiel, de varias intenciones para enriquecer lo auditivo en las transmisiones. Siempre han concluido con prohibiciones institucionales. En rigor, deportivamente hablando, ¿qué argumento puede objetarse a colocar un micrófono permanentemente abierto, colocado en el uniforme del árbitro?

Sin embargo, entre los mandatarios del fútbol sí existe oposición, por temor a evidencias de mala educación, de tratamientos injustos para los mismos comentarios, de sanciones por palabras analizadas posteriormente: en definitiva, más bien parece temor a comunicar mala imagen<sup>97</sup>. (Cfr. con Blanco, 2003: 269).

Otros deportes, teóricamente más *complicados*, como el rugby o el fútbol americano, por ejemplo, han instituido con éxito dispositivos aclarativos semejantes; claro está, que no parece que ningún jugador dedique parte de sus energías a protestar. Esta faceta de las transmisiones podría ser aprovechada por el fútbol para tratar de mejorar el espíritu de juego limpio que debería rodear a todo deporte. Las instituciones que gestionan el fútbol se *desmarcan*, utilizando un símil deportivo, de esta posible función formadora.

---

<sup>97</sup> El doctorando es testigo, en concreto, ante un Real Madrid-Barça de fecha 26/2/00, de cómo el vicepresidente del Real Madrid –a la sazón, don Juan Onieva- y su director de prensa –Enrique Martín- trataban de prohibir, entre otras trabas expresas, la utilización de los micrófonos que suelen ubicarse detrás de las porterías, con la excusa de que podría escucharse algo *inconveniente*-.

En semejante panorama, no revestía demasiada importancia que muchas de las grabaciones utilizadas para este estudio mantuvieran como único sonido utilizable una mezcla del ambiente y la locución.

Aún así, se han visionado partidos completos producidos en sonido envolvente (Dolby Surround) en sala acondicionada para ello. Estas breves exposiciones no deben resultar una excusa para abandonar lo sonoro, por mucho que, del esquema clásico *palabra-música-ruido*, no nos interese abordar lo hablado y, por causa de la naturaleza del material, tampoco tengamos opción para lo musical. Sí solicitamos autorización para, no obstante, disgregar lo sonoro en objeto singular y en método distinto de aproximación. Con la venia así obtenida por la amabilidad del lector, continuamos.

### *III.7.2. Recepción a partir de un canal*

Para mayor conveniencia en el análisis, supongamos primero que el partido en cuestión nos llega en sonido *monoaural*: todos los micrófonos repartidos por el campo, grada, etc., mezclados en una banda sonora singular. Nuestro receptor es un televisor monofónico. Asimismo, como ya está convenido, supongamos que nos llega tan sólo el ambiente y el sonido de campo, es decir, que no escuchamos la narración de los comentaristas.

La banda sonora internacional de un partido de fútbol es, básicamente, bastante monótona: un clamor continuo, más o menos potente, que estalla de cuando en cuando,

como respuesta inmediata a los acontecimientos que tienen lugar en el campo, saturando indefinidamente la escucha, consumiendo el resto de material sonoro aislable. En este sentido, valga la experiencia de Manuel Sánchez Cid, que captaba fácilmente, con un micrófono Sennheiser 816 –*hipercardioides* de uso muy extendido-, voces claras a 50 metros en el estadio vacío –la mañana anterior al partido- del Elche. A lo largo del encuentro, el mismo micrófono, dirigido hacia el interior del campo, sólo era capaz de aislar algún golpeo de balón especialmente brusco y cercano.

Podremos distinguir sin problemas las cualidades básicas de muchos elementos sonoros: el timbre, la altura y la intensidad, pero sin matices sutiles: lo que se escucha resulta, básicamente, lo que suele denominarse *ruido* o *sonido ambiente*, y que podrían contenerse entre lo que algunos autores, especialistas, llaman sonidos complejos: aquellos cuya altura no es determinable (Schaeffer, en Chion, 1999: 206). Apenas es posible la diferenciación de los fraseos de los aficionados. Aunque puede reconocerse lejanamente una estructura melódica, la base de cánticos de los seguidores suele llegar empastada, la mayor parte de las veces resulta indistinguible, y ni los pasajes más conocidos dejan entrever su significado al no iniciado. Ya sabemos que el público presente en el estadio no va a reaccionar como se esperaría del que acude a los espectáculos *cultos*, reservando su opinión para expresarla al final, sino que abandonarán el control cuando pasen por los tornos.

A lo largo de la línea narrativa, el clamor principal subraya perfectamente la estructura entre jugadas, acompañando cada pitido del árbitro con una subida de la intensidad. Además, algunas protestas espontáneas, remarcando cada instante donde debió acontecer algún hecho, por nimio que fuese, digno de protagonizar una polémica.

El público presente en el estadio, de esta manera, se convierte en coro perfecto de lo que va sucediendo, encrespándose con los antagonistas –los jugadores del equipo visitante; el equipo arbitral-, extasiándose alegremente con los éxitos de los locales. El sonido alegre, dicho rápidamente, tiende más a alturas medias: está cerca de la letra e. El reprobatorio es algo más grave: se encuentra en alguna parte entre una a y una o. Las ocasiones fallidas se adornan con un sonido entre la u y la i (de la exclamación ¡uy!, o incluso, ¡gouy!). El timbre dominante es el de la voz masculina, sin vocalizar.

Algunos eventos sonoros aislables son: golpes de balón en saques de esquina o de portería, en lugares del campo cercanos a las bandas, o rebotes en postes, vallas publicitarias, etc.; bombos y bocinas; el silbato del árbitro o de los públicos; a veces, voces o gritos de ánimo inconexos entre los protagonistas, especialmente mientras se espera el lanzamiento de un saque de esquina –donde se produce la mayor aglomeración de jugadores en una zona determinada del campo-. Esto sí que es propio de la televisión, lo que la mayoría de los espectadores en un gran estadio jamás podrá escuchar. (Cfr. con Blanco, 2003: 269).

Nosotros no nos sentimos capacitados para efectuar una escucha reducida, que, en el sentido de Schaeffer es: “la que hace voluntaria y artificialmente abstracción de la causa y del sentido (y a nosotros nos convendría añadir *del efecto*), para interesarse por el sonido considerado en sí mismo, en sus cualidades sensibles, no solamente de altura y ritmo, sino también de grano, materia, forma, masa y volumen” (citado en Chion, 1999: 299). Pero, en cualquier caso, el origen de los sonidos que podemos escuchar a lo largo de un partido no nos sorprenderá demasiado, incluso en los casos de disonancia que relataremos algo más abajo.

### III.7.2.1. Criterios caracterizadores

Se plantean dos criterios básicos a la hora de tratar de definir el espacio sonoro con los límites tecnológicos presentes en los hogares durante la década de estudio: ubicación y presencia.

En primer lugar, la ubicación del telespectador en el interior del estadio viene determinada por la posibilidad de detección o no de detalles sonoros implícitos a la actividad deportiva que se está contemplando y a su entorno. En función del número de éstos que se

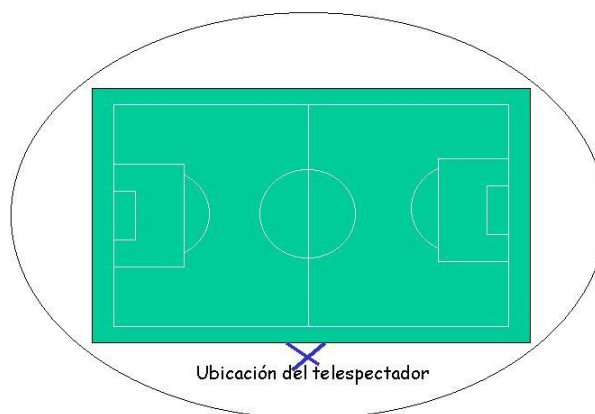


Figura III-13. La cruz representa una hipotética ubicación para el telespectador

puedan distinguir, no tanto de su volumen, podrá ubicarse en niveles concéntricos de distancia con respecto al terreno de juego: a pie de campo, en la grada.

La discusión de la presencia, en segundo lugar, se reduce a la evidencia de términos o planos sonoros. Ya que la única posibilidad que tenemos como telespectadores para crear una correlación espacial es la variación de la intensidad, dependiente así del contraste y del contexto (Chion, 1999: 207) –las otras cualidades principales: el timbre y la altura, no nos ayudan en este caso-, podemos enunciar fácilmente que cuanto mayor sea la intensidad, mayor es la presencia sonora. Se trata de



un magnitud mensurable en profundidad, que puede equipararse a la cercanía o lejanía, en cada momento, del objeto encuadrado con respecto al emplazamiento de cámara. Dicho en formulación subjetiva, nos representamos la intensidad sonora como inversamente proporcional a la distancia de escucha. En caso de mezcla de distintos elementos –lo que sucede normalmente–, el que predomina en presencia es el que se percibe como más próximo. Es decir, se refiere al volumen relativo. Cuanto más, que los técnicos de sonido encargados de la transmisión se ocuparán de que la intensidad no se eleve hasta el punto de saturar absolutamente el canal.

Además, y como corolario de lo anterior, la existencia del contrato audiovisual (Chion, 1998: 175) conlleva evitar determinados efectos nocivos de asincronismo. Realzar demasiado, convirtiéndolo en primer término sonoro, un determinado elemento mientras en pantalla se muestra un plano general del juego podría deshacer la ilusión.

Un ejemplo es el que nos narra el mismo Manuel Sánchez Cid, mientras ejercía como jefe de sonido de un Real Madrid- Barcelona producido por Telemadrid<sup>98</sup>. Mientras el juego transcurría sin peligro por el centro del campo y en pantalla se mostraba el plano general, de repente comenzaron a escucharse los ladridos de un perro ferozísimo, en un nítido primer término sonoro. Tardó unos diez segundos en encontrar el canal de donde procedían y disminuir hasta hacer desaparecer la ganancia del micrófono junto al que se había colocado un policía con su perro. Por la presencia sonora que tuvo en pantalla, debía de estar a un metro de distancia, justo en el eje del dispositivo.

---

<sup>98</sup> En entrevista personal, de fecha 1/7/03.

El efecto en pantalla era extraño, como si se hubiera querido resaltar la presencia del animal. Constituía un ejemplo de lo que Michel Chion denomina disonancia audiovisual: “un efecto de contradicción diegética entre un sonido puntual y una imagen puntual (...)” (1999: 292). Podría haberse justificado perfectamente si, a los cinco segundos de comenzar a escucharse, el balón hubiese salido fuera y ese momento se aprovechara para mostrar un plano del perro ladrador. Hubiese conseguido plenamente un efecto de anticipación sonora.

### *III.7.2.1.1. Figuras asincrónicas*

En condiciones normales, acostumbrados al concepto clásico de narración, cualquier variación del punto de vista o de la escala de lo que se nos muestra visualmente debería ir acompañado de una equivalente presencia sonora<sup>99</sup>; por las razones anteriormente comentadas, incluso anticipándose ligeramente en suave ascenso. Es el principio de lo que, en la profesión, se denomina *audio sigue al vídeo*. De manera que, cuando el sonido se hace notar anteriormente, se puede producir una falsa e incómoda expectativa, que no se culminará: el método profesional utilizado sólo se encuentra preparado para el orden jerárquico vídeo-audio.

En una transmisión como las que estudiamos, tres son las figuras más importantes que comprometen el contrato, en su aspecto de sincronismo entre lo sonoro y lo visual: (1) la constante presencia del público, que puede estar o no presente en el cuadro, pero que normalmente no es el centro de la focalización visual; (2) puede

---

<sup>99</sup> El efecto de *extensión sonora* que define Chion (1999: 287).

observarse a uno o varios de los protagonistas hablando entre ellos, pero no se escucha nada de lo que hablan; y (3) (corolario de la primera) la imagen muestra la repetición de una acción anterior, pero el sonido no es sincrónico: normalmente, se trata del sonido en vivo, que continua por debajo del salto atrás narrativo.

Los telespectadores de fútbol, sin ninguna duda, están familiarizados con el espacio sonoro en *off*, es decir: de alguna manera se nos hace evidente visualmente un sonido, pero no se escucha en pantalla. Y los sonidos se intercambian entre los personajes presentes en la escena, puesto que parecen reaccionar a su producción –como correlación al clásico contracampo<sup>100</sup>. La única diferencia es que, con casi total seguridad, éste nunca se nos va a revelar-. Hay docenas de ejemplos en cada partido: un plano medio de un jugador a quien le acaban de hacer una falta exigiéndole al árbitro un castigo mayor para el infractor (ejemplo en figura III-14). El sonido está a contracampo, a menudo es posible leer en los labios (Cfr. con Blanco, 2003: 269). Existe una clara disociación entre el potencial de captación de imágenes a distancia y el de aislamiento



Figura III-14: Lo *natural* en el fútbol televisado es que los protagonistas aparentar producir sonidos, pero el rugir del público lo enmascara todo, y estos elementos sonoros quedan en *off*.

<sup>100</sup> Ejemplo como el fuera-campo de Aumont et al., (1996), p. 24.

de sonidos: principalmente, es debido al efecto de enmascaramiento que produce el predominio constante del público, como habíamos hecho notar algo más arriba.

Sin embargo, la propia presencia continua del sonido de los telespectadores, la que ejerce de máscara, hace fácil la ilusión de continuidad entre planos que no obedeciesen a sus normas clásicas, ayudando a efectuar el engarce con suavidad. Pero, por otro lado, denuncia asincronismos temporales: una repetición que se subraya con un fragmento sonoro discordante con la acción que se muestra en pantalla. Compromete por lo tanto el contrato ese momento en que, mientras se muestra la repetición de una jugada en pantalla, el balón continúa vivo y el público protesta alguna otra acción distinta a la que se observa visualmente aunque, ciertamente, se trate de una nimiedad.

Como vimos anteriormente, aquí se denota manipulación; delante de la pantalla el espectador apasionado se impacienta y puede pensar, en función de la importancia y vigencia de lo que se estuviese analizando con la secuencia de repeticiones, que están hurtándole información vital para el desarrollo del partido. Otra vez un efecto de disonancia audiovisual.

Todos los realizadores consultados niegan la posibilidad de amortiguar el resultado de este efecto en pantalla. Es decir, se muestran disconformes ante la posibilidad de reducir la intensidad de la banda sonora en vivo mientras la imagen no sigue el movimiento del balón: en repeticiones, paréntesis explicatorios, etc. Y, por supuesto, a la utilización de tramos sonoros grabados mezclados con el sonido en vivo, a fin de proteger a la línea narrativa contra la disociación.

Las consecuencias de este efecto se multiplican cuando el comentarista<sup>101</sup> se halla en un lugar remoto con respecto a la transmisión, de manera que su referencia audiovisual rompe su sentido unívoco, propiciando expectativas falsas o que no van, jamás, a completarse.

Además, hay narraciones visuales que se personalizan: que siguen a los comentarios –aunque no sea la norma habitual-, y podría darse el caso de un comentarista remoto que sólo recibe en su pantalla la imagen de la figura local que está eventualmente en el banquillo por lesión, mientras el balón lo conduce el equipo visitante con ciertas posibilidades de ataque.

Existe el riesgo de que el narrador vocal prolongue y multiplique así la desazón que ya ha notado el telespectador, creando una suerte de bola de nieve de suspense que no recibe la explicación inmediata y satisfactoria que reclama: la vuelta a mostrar el juego en nivel uno de profundidad narrativa.

También funciona este aserto con cualquier circunstancia de montaje en directo. Según esta posibilidad, en el minuto 23:16 del Par2 hay un ejemplo muy claro. El jugador del Real Madrid, Roberto Carlos, coloca el balón en *IVB*, muy lejano a la portería, pero tratando de efectuar un disparo directo, aprovechando su potencia de tiro. Para conseguir los mejores resultados, va adelantando el balón más de lo reglamentario, y el público y los jugadores del Barça reclaman a cada intento del *madridista*. El público ruge, protestando, mientras en pantalla se muestra a Mijatovic, sobre quien se

---

<sup>101</sup> Permítasenos esta pequeña incursión ventajista en esta parcela declarada anteriormente como *no analizable*.

había cometido la infracción que ahora va a lanzarse. Se vuelve al plano general, donde ya no hay evidencia de la picardía; el árbitro reacciona, y señala el lugar donde debiera posarse el balón. Entonces, se corta a PML del colegiado. Se observa a éste explicándose y dándose la vuelta para retroceder. En ese instante, por lo que puede oírse, Roberto Carlos debe de hacer trampas otra vez. Cuando se sale al plano de situación, el brasileño ya ha acabado de modificar la posición del balón. Este ejemplo, poco común, se ha escogido a propósito para demostrar que el efecto que se comenta puede suceder, incluso, sin que lo haya causado la circunstancia de poner en pantalla una repetición.

Resumiendo, se evidencia la necesidad de tratar con cuidado el asincronismo entre imagen y sonido, tanto en el conjunto audiovisual como en la cuestión de la presencia sonora. Es un problema de verosimilitud y confianza, que el *forofismo* de muchos de los telespectadores no permitirá excusar aunque, como ya hemos comentado más arriba –sección III.6.1., pág. 245-, no es previsible que el devenir de un fraude como este en el contrato sea la ruptura por zapeo.

### *III.7.3. En estereofónico*

Apenas si ha existido intención de proponer una transmisión de fútbol en estéreo. Mientras algunas producciones se han planeado con estas características –por ejemplo, las semifinales y final de los JJOO de Barcelona 1992<sup>102</sup>-, a la hora de pasar a la pantalla, unas veces se convertía la señal original en dual, para comentarios y sonido

---

<sup>102</sup> Ver RTO: Production Manual Barcelona 1992&

internacional; otras la misma red terrestre de transporte de la señal no lo permitía; y otras porque la difusión se planeaba para televisores monofónicos. Por encima de otros sistemas ya en funcionamiento –como el NICAM-, se pasó a experimentar con sonido envolvente. Es preciso, llegados a este punto, examinar la producción por dentro. La razón es clara, y suficientemente inevitable como para conculcar las reglas de la investigación que nosotros mismos hemos propuesto: no es sencillo reconstruir las condiciones en las que se prepararon los primeros partidos captados y emitidos en Dolby Surround.

*III.7.3.1. Audiovisual Sport: Barcelona-Benidorm, copa del Rey.<sup>103</sup> El modelo AVS utilizando Dolby Surround –sonido envolvente-*

Este partido, curiosamente, no se emitió. Esta circunstancia la aprovecharon Audiovisual Sport y TV3 –encargada de la producción para AVS de los partidos en su zona de influencia- para realizar pruebas con el sistema Dolby Surround antes del encuentro entre el Barça y el R. Madrid el 14/10/99, unos días después, con la finalidad de encontrar la estrategia sonora y la metodología de operación adecuadas a tan gran cita, minimizando la posibilidad de errores técnicos.

El sistema que se iba a utilizar permitía configurar dos canales de sonido – izquierdo y derecho, o *L* y *R* (del inglés)- para, mediante la correspondiente codificación, reconstruir en los hogares un espacio sonoro desde tres altavoces

---

<sup>103</sup> Según conversación con Chema Martínez, artífice de la primera utilización del envolvente en los partidos de fútbol. El partido tuvo lugar el 4 de febrero de 1999, ganó el Barça por 3 goles a cero.

delanteros –uno central, ubicado donde el televisor, y uno a cada lado- y el envolvente: uno trasero o dos laterales.

La *microfonía* (ver figura III.15) se planeó para definir tres aspectos bien diferenciados del espectáculo –siempre sin contar con los locutores-: en primer lugar, lo que sucedía en el interior del terreno de juego, el sonido producido por los protagonistas, se recogía mediante micrófonos que rodeaban el césped apuntando hacia su interior, remarcando los puntos más notables desde el punto de vista sonoro o, mejor, donde podían proponerse puntos de sincronización audiovisuales (Chion, 1999: 290): porterías y esquinas; el sonido resultante se convertía en G1, o grupo uno. En segundo lugar, la ubicación de

las hinchadas de cada equipo –normalmente situadas en lugares opuestos en partidos de este tipo-, con micrófonos vueltos hacia los fondos; se

proponen distinguir los distintos cánticos:

G2, o grupo dos. Por fin, unos cuantos micrófonos orientados al público general, con idea de recoger un sonido tipo *clamor indeterminado*: G3, o grupo tres.

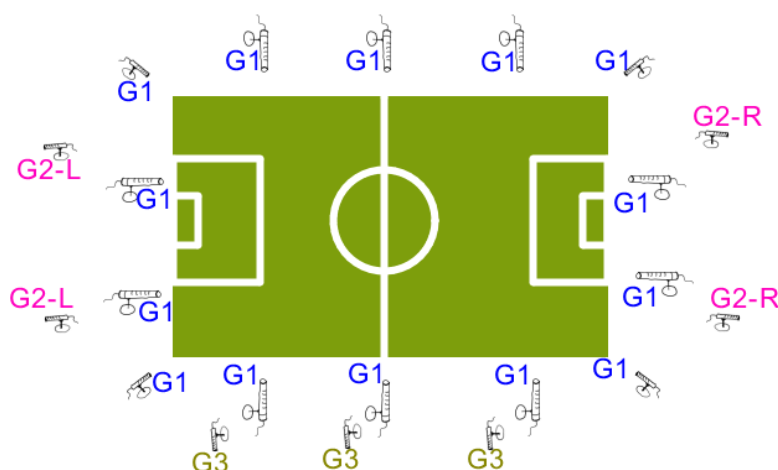


Figura III-15. Planta de la ubicación normalizada de la *microfonía* en una producción de AVS en Dolby Surround de las fechas que tratamos. Se indican los grupos a los que está asociado cada micrófono

El G1 se dirigía al altavoz delantero central, apoyando con términos de presencia sonora –volumen- especialmente los distintos detalles que fueran mostrando los planos



más cortos. El G2 hacia los delanteros laterales, donde se sumaba ventajosamente al uno y daba referencia siempre la situación del campo con respecto al plano master del juego. El G3 iba al envolvente con igual *panoramización* a cada lado.

Este tipo de esquema sonoro se ha estandarizado, con unos pocos retoques, en las transmisiones que AVS realiza desde entonces aprovechando la capacidad del sistema Dolby Surround. El Barça-R. Madrid de la semana siguiente iba a costarle más dinero al telespectador. Las mejoras en el aspecto de la imagen ya prácticamente no existían. Se trataba, pues, de dotar de un valor añadido a esos partidos.

En el ejemplo del partido de AVS Barcelona-Benidorm propuesto, los grupos sonoros dos y tres tenían como misión situar al telespectador en un punto de escucha, entre el público de la grada, en el centro del estadio. Además, el grupo uno pretendía aproximarle al juego. Mediante esta configuración, el espacio recreado en casa reproducía el sonido del interior del césped o, en general, lo que mostraba la cámara, en el altavoz frontal central; las hinchadas contrarias<sup>104</sup> en los laterales de delante; y el público *indiferenciado* en el canal envolvente trasero (Cfr. con Perales, 2001: 224).

#### *III.7.4. Un modelo automático, explicado a la inversa*

Para nuestro propio modelo, seguiremos sin escuchar a los comentaristas pero, ahora, tanto la producción como la emisión se guiarán observando las especificaciones del estándar de sonido *Dolby Surround 5.1* —una evolución del Dolby Surround—, y

---

<sup>104</sup> En el partido que nos ocupa, el término *hinchadas contrarias* tampoco encierra mucho sentido.

partiremos de la recepción, la cual estará configurada de la siguiente manera: tres altavoces en el mismo plano que la pantalla, izquierdo y derecho suficientemente abiertos como para

obtener una sensación de estereofonía, y uno central; dos en el plano de la escucha paralelo al de la pantalla, a la izquierda y a la derecha.

Además, otro altavoz para frecuencias bajas o *subwoofer*, en el centro y de frente.

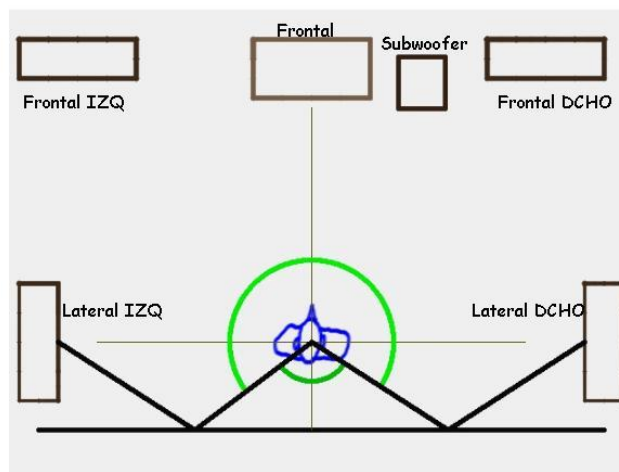


Figura III-16. Planta de colocación del monitorado para nuestro modelo 5.1.

Encontramos ahora un punto más de discusión, a la hora de establecer la *espacialidad* sonora, con estas tres posibilidades: a) la ubicación en el estadio o ‘punto de escucha’ –descartamos la posible acepción en tanto a subjetividad que pueda conferírsele a este término- (Chion, 1998: 90); b) la presencia; y c) la *panoramización*<sup>105</sup>.

Estas dos últimas es posible integrarlas en un modelo único. Podemos imaginar los dos parámetros como las componentes polares definitorias de un vector bidimensional en el plano horizontal al suelo que contiene la línea entre los dos oídos del telespectador –supongamos a éste ahora, por conveniencia, en el mismo eje que la

<sup>105</sup> En la mayoría de los mezcladores profesionales estéreo de sonido, este término –que no es propio del castellano- se refiere a la posibilidad de envío de cada canal fuente a los canales izquierdo y derecho de la salida, con lo que puede crearse una sensación espacial, a base de situar sonidos a uno u otro lado.

pantalla, centrado con respecto a los altavoces laterales-, y cuyo origen sería el punto medio de dicha línea.

El módulo del vector será inversamente proporcional a la ganancia relativa –considerando el total de la mezcla como método para hacerla independiente del volumen real-, que como ya hemos visto se correlaciona con la presencia

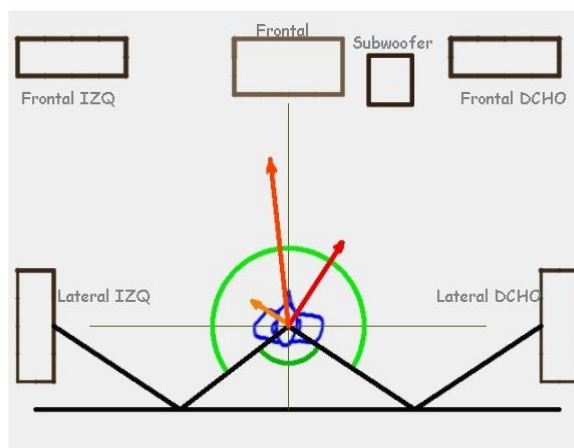


Figura III-17. Supuesto de escucha en la representación del *modelo inverso* vectorial.

del elemento que suena, y la dirección hacia dónde apunta es lo que nos indicará la *panoramización*. En palabras reconstructoras, el vector apuntará a un origen espacial del elemento sonoro, a su causa previsible.

Lógicamente, la salvedad es que los sonidos de baja frecuencia siempre provendrán del mismo sitio: apuntarán al altavoz *subwoofer*. También es preciso situar un círculo mínimo para definir el umbral de dolor.

Hay que precisar que, como los altavoces más traseros están en el plano de nuestros oídos, no es posible situar sonidos a nuestra espalda: el ángulo sordo –donde no podrían existir fuentes sonoras- será tanto mayor cuanto más distancia haya entre los altavoces laterales y cuanto menos entre nosotros y la pared trasera.

Para cada instante dado, habrá tantos vectores como elementos sonoros simultáneos o mezclados, cada uno de aquéllos de un tamaño distinto y apuntando en un ángulo diferente con respecto al eje que une centro del plano de la pantalla con el punto medio de la recta entre oídos.

Por lo que respecta al espacio que se podría reconstruir con este modelo, cada vector equivaldría a uno semejante trasplantando el punto de escucha al lugar donde se quisiera instalar al telespectador en la grada. El eje telespectador-pantalla se asimilaría al espectador-centro del campo. Es decir, dado el

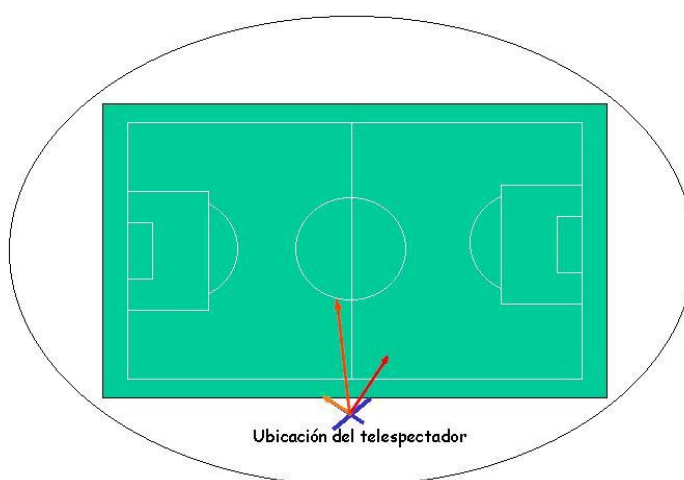


Figura III-18. Traslado de los parámetros vectoriales, a partir de la figura anterior, a la supuesta ubicación del telespectador.

punto donde se quisiera situar al espectador, un sistema de seguimiento interactivo de la situación de juego –o, simplemente localizador del balón en cada instante-, determinaría la punta del vector, y permitiría por lo tanto incrementar las ganancias de los canales correspondientes proporcionalmente –con una metodología de operación, por lo tanto, automática-. Cada cambio visual trasladaría la ubicación virtual pretendida del telespectador pero, al permanecer éste a la misma distancia de la pantalla, los vectores relativos no sufren alteraciones en nuestro modelo.

La subjetividad y el dramatismo se ven altamente incrementados cuando los sistemas envolventes funcionan sin trabas. Un ejemplo muy preciso podemos observarlo

en el cine: en *Parque Jurásico* –óscar al mejor sonido y al mejor montaje de efectos sonoros–, durante la persecución de los *velociraptores*, se muestra un primer plano de la niña protagonista, Lex Murphy (interpretada por Ariana Richards), que no sabe por dónde le acechan los depredadores, mirando a contracampo, escuchando y asustada. Cuando el punto de vista pasa a ser el subjetivo del personaje, el punto de escucha cambia. En esos instantes, el sonido envolvente en la sala cinematográfica hace que puedan escucharse sutiles indicios sonoros de la presencia de las criaturas, hacia nuestra espalda y cruzando de lado a lado. Instalado perfecta y académicamente en la identidad del personaje, el efecto de espacio sonoro está tan logrado que el espectador tiene que retener sus deseos de volver la cabeza a descubrir el origen de los ruidos, a interpretar visualmente su trayectoria.

Con este sencillo modelo, podemos analizar instantáneamente o a lo largo del tiempo el espacio sonoro que esperamos reconstruir, siempre que sepamos a qué punto y con qué orientación habría que trasladar al telespectador.

### **III.8. El universo audiovisual y el fútbol (II): El espacio clásico en cuestión**

Nuestras consideraciones acerca del espacio visual han de partir desde el hecho fundamental determinante de la operación de selección. Igualmente significativo, pero dejando consecuencias menos evidentes, resultaba en el aspecto auditivo.

#### *III.8.1. Tres vertientes para la observación*

Tres son los elementos espaciales a tener en cuenta en principio: el espacio de la representación, el marco que se interpone y el espacio de la narración. El primero es el de la puesta en escena, dominado por la lógica espacial del juego; el segundo, el tecnológico, determinado por los factores reestructivos de rendimiento de los dispositivos de adquisición y representación; el último el de la puesta en pantalla, regido por una cierta mirada que opera seleccionando sobre la lógica espacial del juego: una mirada que elige lo que cada uno de los marcos disponibles delimitan, pero también toma decisiones en el tiempo, a lo largo de la línea narrativa.

Un campo de fútbol es enorme, y la relación entre jugador y terreno por cubrir es de las mayores entre los deportes de equipo –ver sección II.1.3., pág. 79-. La superficie media de pantalla de un televisor, diseñado a la medida del espacio disponible por su audiencia, es muy pequeña: no es superior a 30” pulgadas de diagonal. Así, la televisión es un medio de resolución baja, que no responde al estado actual de la tecnología, sino más que nada a la inercia de la adquisición de los aparatos.

Si el marco pretendiese mostrar el Espacio de Juego Efectivo –repasar sección II.2.1., pág. 100- el mayor tiempo posible, conseguiría –habitualmente- una altura de figura mínima y un balón casi invisible<sup>106</sup>. Al contrario, si no lo hiciese, se arriesgaría a omitir el concepto táctico necesario para comprender el desarrollo del partido: el punto de ruptura o de desequilibrio, que ya conocemos como el lugar y el instante donde una defensa se vuelve permeable, y permite las ocasiones de gol.

Tampoco parecería oportuno mostrar constante y detenidamente detalles muy concretos, por ejemplo, de los ojos de un jugador, porque dejan de mostrarse numerosas *tramas potenciales*.

#### *III.8.1.1. Del espacio escenográfico*

Pero procedamos por partes, y recapitulemos primero lo que concierne al espacio habitado por los protagonistas de la narración y ocupado por sus acciones, elegido por una mirada entre la variedad de los personajes posibles, y las relaciones entre ellos o con otros referenciales. El espacio que se quiera significar, además, vendrá determinado por lo que se derive de la situación escénica y de la dramática y demandará para ello toda la atención del dispositivo de la narración.

---

<sup>106</sup> En esta cuestión de sentido común, no obstante algunas medidas *caseras* efectuadas por el doctorando pueden dar una idea aproximada. Utilizando una pantalla de 21”, una figura en plano total en contrapicado ocupa unos 31,5 cm de altura –existe un lógico espacio de seguridad para encuadrar-, mientras que el balón mediría 4,3 cm. En un GPG, el de la cámara principal, conteniendo a 15 futbolistas tan sólo, una figura en el extremo de abajo del encuadre –es decir, más cercana a la posición de la cámara-, ocuparía casi 5 cm., mientras que el balón mediría menos de un centímetro. Los jugadores de último término –en la banda C-, levantan entre dos centímetros y medio y tres y el balón medio cm. El balón mide 22,3 cm. de diámetro, según el reglamento, y hay que notar que, mientras la figura humana tomada desde un ángulo picado se achata, la esfera del balón permanece inalterable a la perspectiva –cualquier proyección de su figura sobre un plano resulta circular: sólo puede deformarla el movimiento-.

Por un lado, porque puede apreciarse igualmente la descripción de movimientos coordinados durante una jugada, la contemplación de una precisa técnica, o el gesto de reacción de un futbolista. Se trata de abrir, entonces, una potencial línea narrativa para cada posible evento interesante. Y a distintos niveles de detalle o de precisión narrativa: de ambiente o de situación de juego; de grupo o interacción; de individuo o gestual. Ya dimos noticia de la procedencia de nuestra clasificación –la de Deleplace II.2.1., pág. 98-.

Por otro lado, debido a las características de la lógica del juego, que permite acciones en todos los lugares del campo y con libre orientación, se tiende a rodear absolutamente el campo con distintos DEI. Además, en el interior de las áreas de penalti, las acciones cobran especial trascendencia.

También hemos disertado acerca de la simetría eventual del juego: *semiespacios* idénticos en los ejes transversal y longitudinal, cuyo significado actualiza el dinamismo de los futbolistas y del equipo arbitral.

En todo caso, surge la importancia del lugar desde el que contemplar la acción deportiva en su totalidad, idealmente con la pretensión de evitar la ocultación de cualquier gesto técnico o sancionable reglamentariamente. Teniendo en cuenta que, como deporte donde existe el contacto con contrarios, compañeros y balón, el propio cuerpo podría ocultar la visión de lo fundamental en cada instante. Y de no perder la posibilidad de relacionar cada una de las acciones con todos los factores que resulten pertinentes en el interior de su nivel de detalle.



Por ejemplo, en un posible fuera de juego se ha de visionar el momento en que se produce el toque del balón pero también el movimiento de las líneas defensiva y atacante.

### *III.8.1.2. Del espacio contenedor*

La aplicación de un dispositivo tecnológico a una tarea para lo que no fue creado específicamente deja algunas taras inevitables. Ahora podemos enumerar algunas características del marco, determinantes incluso para los planteamientos narrativos, como iremos viendo:

(1) La primera característica, fundamental, es que se trata de un plano de formato 4:3. El Espacio de Juego Efectivo no suele mantener esa proporción, ni ninguna otra describible mediante una forma geométrica regular.

(2) La resolución es deficiente, en sus aspectos espacial, temporal, y de contraste lumínico y de color. En cuanto a la espacial, existen cámaras con parámetros superiores, pero la norma ITU-R 601, que define los parámetros de codificación de la televisión digital (Pank, 1996: 73) para el lapso del estudio, cifra en tan sólo 720x576 puntos la resolución en luminancia y, consecuentemente con la capacidad fisiológica del ojo humano, menor aún en diferencia de color. La pantalla reconstruirá después cada uno de los puntos por medio de una terna de valores que permitan obtener un modelo para poder realizar ajustes en Tono, Luminancia y Saturación. Para el visionado, funciona la geometría plana.

También posee muy mala resolución temporal: los campos –debido a la compresión entrelazada de la norma PAL-, conseguidos típicamente a un cincuentavo de segundo, no son idóneos para analizar el movimiento. Hay que tener en cuenta, llegados a este punto, que un brazo puede moverse muy rápidamente, pero en pantalla el efecto se verá acrecentado, debido a que el gesto puede realizarlo un jugador que se encuentra corriendo a la máxima velocidad, y se sumarán las velocidades de los movimientos. Si, además, la cámara que recoge la acción está realizando una panorámica de seguimiento, el resultado será que donde debía demostrarse la existencia o no de un penalti, sólo aparece un barrido informe.

Por lo tanto, tampoco funcionará por sí mismo el *método* de acelerar la obturación. Con una obturación cuatro veces superior a lo normal, es decir, de una parte de segundo de entre doscientas, se obtienen de hecho contornos perfectamente nítidos, por rápidos que resulten los movimientos de un jugador. Sucede demasiado a menudo que en una imagen el balón aún no ha impactado con el brazo y, en la siguiente, ya ha salido despedido, con lo que no puede apreciarse el contacto. La solución a este problema la ofrece la tecnología de alta velocidad aplicada a la televisión: el uso de la tecnología *súper lenta* –ver sección III.4.1.2., pág. 202-. Para empezar, se evita prácticamente la amenaza del *barrido* que pudiese difuminar o restar nitidez a los contornos de la acción. Y, además, se triplica el número de imágenes por segundo, con lo que desaparece también el peligro de cuadros *en vacío*, como hemos descrito anteriormente. El único efecto ligeramente *pernicioso* resulta de su propia ventaja: se tarda el triple, en principio, para mostrar una jugada.

Centrémonos por un momento en el aspecto polémico de la narración. Supóngase una acción en el área en que el balón se mueve a cincuenta kilómetros por hora. Esto significa que atraviesa el encuadre de la cámara a 13,8 metros por segundo. Se trata de conocer con certeza si el balón ha rebotado en la mano del defensor o no. En una cámara que siga el juego en un tamaño de Plano Total, a una distancia de unos veinte metros de la acción –por ejemplo, c2 ó c8-, suponiendo que, tanto el defensor como la cámara permanecen estáticos en el instante que nos interesa, el balón avanza de fotograma a fotograma más de medio metro: cruzaría de lado a lado en tres o cuatro fotogramas. Con el sistema *súper lento* se reduce la distancia a un tercio: el balón sólo ha podido avanzar 18 centímetros. Es, por tanto, bastante más sencillo –el triple- que el balón y la mano se encuentren nítidamente en el cuadro.

(3) El marco de la representación no tiene un estándar de tamaño: resulta verificable, en todo caso, que la pantalla de televisión es vista por el espectador en su totalidad (Grau, 1976: 127), ocupa normalmente una pequeña parte del ángulo visual abarcable. De aquí se desprenden consecuencias que hemos visto más arriba –en lo relativo al ritmo visual, ver sección III.4.1., pág. 190-.

(4) Lo más habitual es que esté colocado en una zona no libre de distracciones, al contrario que la pantalla de cine, con lo que entra en juego la motivación como factor clave para atraer la mirada.

### III.8.1.3. Del espacio de la narración

Pasemos ahora a detenernos en alguna de las más influyentes características del aspecto espacial de la puesta en pantalla.

(1) Sus elementos geométricos principales, que pueden servir como una especie de esquema descriptivo formal, son: el plano –referencia horizontal- del terreno de juego; las facetas que clausuran el estadio, es decir, las gradas, inclinadas y *rugosas* por la presencia del público; la bóveda celeste; la figura piramidal que tiene como vértice el *target* de la cámara, en su plano focal, y como formato de base el marco 4:3, aunque éste es sólo posible, evidentemente, cuando se proyecte sobre un plano perpendicular al eje de cámara, como en los planos cenitales del helicóptero en Par5.

Para la localización del vértice más común en la narración del juego, la posición Master, la figura válida resultante sería una pirámide truncada irregular con base más o menos trapezoidal y altura válida igual a la profundidad de campo (Freeman, 1988: 16).

(2) El espacio visual es *multicámara*; el lugar para colocar el vértice es trasladable e intercambiable, i el cual puede ser móvil y traz un único lugar del vértice: no es un espacio binocular (Aumont et al., 1996: 30).

(3) La perspectiva es también variable.

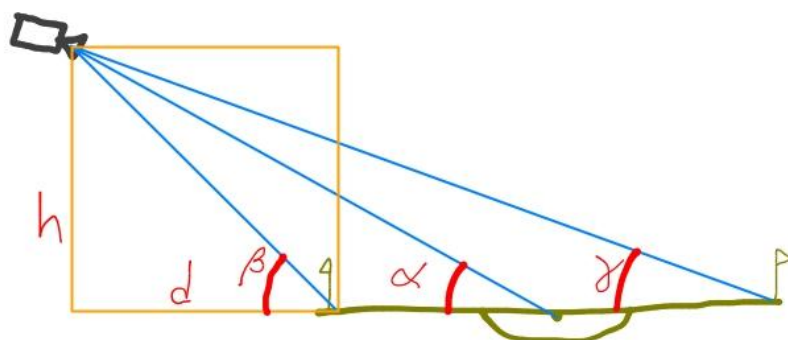


Figura III-19. La distancia hasta el borde del terreno de juego, la altura y la distancia focal determinan la perspectiva en el plano de la cámara master.

Depende, sobre todo, de la distancia desde el DEI a la cancha. Cualquier aumento en la componente de altura,  $h$ , aumenta los ángulos alfa, beta y gamma; mientras que los aumentos en  $d$  son inversamente proporcionales a los ángulos, evidentemente. También resulta obvio que, en la posición principal, beta es siempre mayor que alfa y que éste es mayor que gamma (ver figura III.19<sup>107</sup>). La perspectiva en *curvatura* dependerá, además, de la distancia focal.

(4) No tiene sentido mostrar constantemente la misma parcela de campo – exceptuando determinados tipos de DEI: las *microcámaras* estáticas, cuya apuesta consiste en que el balón tenga un número de probabilidades de pasar por su encuadre–; así que, debido al dinamismo del juego, el espacio va a permanecer en constante transformación (con lo que acentúa su naturaleza coparticipada por el tiempo –ver sección III.5.1., referida al espacio sonoro–).

(5) La materia de las imágenes, en realidad, es la luz reflejada por los elementos de la escena, y en este sentido el espacio escenográfico del fútbol casi nunca está iluminado específicamente para las cámaras. Además, poseer diversidad de puntos de toma no facilitaría una operación semejante. Las luminarias en alto tienen las ventajas de no encontrar obstáculos y de imitar la distribución natural, pero producen sombras –a veces, muy duras– para las cámaras situadas en el plano de la cancha y favorecen la radiación verde desde el césped. De manera que el espacio es, en tonalidad dominante, de color verde<sup>108</sup>. Esto puede comprobarse fácilmente en la adumbración de los jugadores: las zonas de sombra tan sólo son rellenadas por la emisión desde el reflejo de la luz principal del estadio sobre la superficie del césped. Colocar las fuentes lumínicas

---

<sup>107</sup> Y confrontar con Giustiniani (1991).

<sup>108</sup> Nuestra percepción se encarga, en cualquier caso, de compensar esta anomalía. Cfr. Feldman, 1997: 29.

a ras de campo mejoraría, probablemente, el resultado para las cámaras de contrapicado, pero deslumbraría, entre otros, a los propios protagonistas. El público, que determina el color *de fuga* para las pirámides cuyo vértice está colocado en el plano del terreno de juego y apuntan, bien paralelas a éste, bien ligeramente hacia arriba, suele proporcionar un color pardo cuando los partidos se juegan de noche; y una tonalidad más clara, si se juega por la tarde.

(6) En los encuentros iluminados por la luz del sol, por lo general, se encuentran situaciones de gran contraste, debido principalmente a que la propia arquitectura del estadio arroja su sombra sobre la cancha, pudiéndose encontrar fronteras con gran diferencia de iluminación. En las condiciones tecnológicas del lapso del estudio, este excesivo contraste en pantalla no ha podido ser resuelto por el medio televisivo.

El problema resulta especialmente influyente cuanto más al sur se localice el terreno de juego y más cerca del verano se desarrolle el partido. La explicación es sencilla: el público que va a ocupar las localidades de sol suele vestir de colores claros, por una cuestión de comodidad –aún estaba por llegar el incremento de la venta de camisetas con los colores del equipo y la estética *carnival*<sup>109</sup>, que surgió en los ochenta en Europa del norte, ha comenzado a instalarse en España a finales de la década (Giulianotti, 2000: 59-70)-.

En pantalla, entonces, hay que variar la exposición a cada momento: cuando el balón está a la sombra, es preciso abrir diafragma; cuando se halla al sol, cerrar. El resultado no es tan sencillo: si el balón se está jugando al sol, pero cerca de la línea de

---

<sup>109</sup> Los aficionados acuden a los partidos con pelucas, sombreros descomunales, las caras pintadas, etc. Las referencias cromáticas, evidentemente, son las de su equipo.

sombra contenida también por el encuadre, los jugadores que se hallen en la zona umbría *desaparecen* en la oscuridad. Si se juega a la sombra, pero cerca de la parte soleada, los que se hallen iluminados se *quemarán*, de manera que resulten indistinguibles, también, sobre el césped luminoso. En los planos cortos, una figura a la sombra contra un fondo iluminado queda a contraluz, si no se fuerza sobreexponer el fondo para *aclarar* algo el rostro (figura III-20).



Figura III-20: conseguir una buena exposición para el primer término, a veces, significa *quemar* el fondo.

La estrategia más común para reducir el contraste trata de trabajar con diafragmas medios en ambos casos, utilizando filtros neutros, aumentando la velocidad de obturación, y manteniendo encendida

toda la potencia de iluminación disponible.

También es posible encontrar, en estadios cuya iluminación estuvo especialmente descuidada –durante la época que abarca este estudio–, situaciones de cuatro o cinco pasos de diafragma de diferencia entre el centro del campo y una banda –unos 500 ó 1000 metros cuadrados–. Ya hemos nombrado, como parangón del trabajo de puesta en escena mal hecho, el Santiago Bernabéu, con el agravante de que los jugadores locales visten de blanco, lo que obliga a tomar soluciones de compromiso *antinaturales* entre las caras, el césped y el uniforme de los jugadores.

(7) El EJE es dinámico, está en permanente evolución. Además, aunque fuese abarcable con una mínima resolución para mostrarlo, tampoco compondría en formato 4:3, pese a que un lado, el defensivo, sí podría resultar plano en muchas de las ocasiones, porque la línea de la defensa se ajusta a la del fuera de juego reglamentario, la cual, como sabemos, siempre es paralela a la línea de gol. También hemos anotado que la zona de campo que puede mostrar una cámara elevada tiene forma de trapecio, salvo en la perfecta ubicación cenital. En resumen, para que una cámara, cualquiera que sea su posición, trate de abarcar constantemente el EJE, deberá ampliar el cuadro hasta límites que harían irreconocibles a los personajes contenidos.

De todas estas observaciones podrá concluirse que debe necesariamente tomarse una solución de compromiso entre la voluntad de mostrar el EJE y la capacidad técnica del medio, que se resuelve limitando el alcance del plano principal o plano master, que en ocasiones ni siquiera llega a mostrar la mitad de los jugadores.

Efectivamente, la mejor colocación para mostrar el EJE completo se hallará en el eje transversal del campo, en las posiciones C1 o C9, y a escasa altura. Sin embargo, esta solución negaría la neutralidad en el tratamiento del conflicto. Así que, una vez más, la tecnología no sirve de la mejor manera posible al deporte.

### *III.8.2. Modelo vectorial del espacio de la pantalla*



La selección, decíamos, determina básicamente un espacio que se muestra y otro que se oculta. Espacio *in* y espacio *off*, o campo y contracampo o fuera-campo<sup>110</sup>. A nuestra dimensión audiovisual pertenecen igualmente las dos categorías (ver Aumont y Marie, 1996: 25), con una configuración *especial* a la hora de trazar el sincronismo entre lo sonoro y lo visual –ver lo relativo a la *síncresis*, sección III.5.3., pág. 215-.

La evidencia del espacio en *off* sólo puede operarse en el cuadro. Ciñéndonos al espacio visual ahora, el reclamo atrayente del espacio *off* surge de la omisión de los elementos que deberían completar la acción que se muestra. Admitamos este aserto: cualquier acción explícita en pantalla tiene una dirección y un sentido, y por lo tanto, determina un vector que podría demandar una respuesta, y ese vector apunta hacia donde debería surgir la reacción. Vamos a llamarlo *vector de acción*, con idea de reservar la denominación más común: *eje de acción*, para otro menester más concreto y clásico. Cuando la punta de este vector no se muestra en cuadro, se genera el deseo de mirar lo que se *evidencia* fuera de cuadro. La respuesta debe darla el siguiente plano, o existirá la posibilidad de crear otro vector, etcétera.

Una mirada atenta de un personaje hacia el exterior de uno de los límites de la pantalla –de los seis límites: arriba, abajo, derecha, izquierda, detrás de la cámara y detrás de cualquier objeto en primer término o perteneciente a la escenografía (Casetti y Di Chio, 1991: 140)- exige, en la mente del espectador, la devolución del objeto o de la persona contemplados, lo cual moviliza la subjetividad, etc. El montaje se encargará de completar lo que se ha ido ocultando; de hecho, para el texto acabado, las constricciones se producen en tres dimensiones diferentes: “La triple limitación del plano (en

---

<sup>110</sup> Preferiríamos los términos contruidos sobre *campo*: resultan más significativos cuando se incluye el sonido. Pero usaremos *cuadro*, para tratar de evitar las confusiones con *campo*, en su acepción deportiva.

perímetro, por los bordes de la pantalla; en volumen, por su superficie plana, y en sucesión, por el plano anterior y el plano posterior) hace de él una unidad estructural liberada” (Lotman, 79: 42).

El movimiento de un personaje u objeto es representable por una dirección y un sentido en el plano, en la pantalla. Carreras y maniobras no son unidireccionales, sino que van variando su orientación y velocidad. Hemos dicho que cualquier acción en pantalla traza un vector. Cuanto menor es el ángulo visual –correlato para objetos de mayor tamaño aparente- que muestra un plano, más probabilidades hay de que la punta del vector de acción quede fuera. Para un plano Medio obtenido con un teleobjetivo, por ejemplo, esta posibilidad sería alta. Ésta punta *demand*a entonces la observación de lo que permanece en el exterior del cuadro, que atrae fuertemente la atención. Ese vector está siempre en relación al eje de cámara, prolongación ideal del objetivo desde el punto de ubicación del DEI y que habría que completar, siendo rigurosos, con otro vector angular complementario que, a su vez, definiese su trayectoria y sus posibles desplazamientos: traslaciones, rotaciones con respecto al punto de anclaje *ideal* –al cabezal donde se halle montada-, movimientos de foco y de distancia focal. Por simplicidad, omitiremos la representación del movimiento del eje de cámara.

### *III.8.2.1. Orientación espacial y clasicismo narrativo*

Un problema puede surgir, entonces, cuando la expectativa del espectador, que espera que se le muestre el punto de destino de un vector de acción, en determinado

lugar de la pantalla, se ve transtornada: el objeto no aparece donde se le ha invitado a mirar, sino en otra parte que no esperaba, y esta circunstancia puede desorientarle.

En términos del paradigma clásico, se ha evidenciado un *salto de eje, pecado* grave narrativo porque descubre el artificio del cambio de plano, delatando una instancia que interviene en la narración, y desviando la atención del espectador hacia elementos que no hacen progresar el relato. Si la acción se completa en el interior del cuadro, no hay ocasión de ese salto, que es un efecto no deseado del conjunto compuesto por la planificación, la puesta en cuadro y el montaje.

Para evitarlo se recurre a un artificio llamado *regla de los 180°*, el cual ha sido reivindicación como norma principal en la planificación de los partidos de fútbol por quienes los han estudiado (ver Buscombe; 1975: 32; Novell-Smith, 1981, 163; Morse, 1983, 149). Desmond Davis, citado por Whannel, establece, para los partidos de fútbol, trazar una línea de portería a portería y poner las cámaras a un mismo lado (como en la figura III.27): “No importa cuánto se acerquen al eje mientras no lo crucen, pero el momento en que se traspase la línea generará problemas, y la audiencia se desorientará<sup>111</sup>” (Whannel, 1992: 32). Y, más lejos, cuando se utiliza el fútbol para tratar de explicar el funcionamiento de la norma:

“El eje de acción o “eje de interacción” es una recta imaginaria que se traza sobre la dirección de la acción (...)

La línea que marca el eje de acción divide la escena en dos zonas situadas a cada uno de sus lados. Así, en un campo de fútbol el eje de acción sería la línea recta imaginaria que une el centro de las porterías.

---

<sup>111</sup> “It does not matter how close they get to the line as long as they don’t actually cross it, but the moment they do actually cross it you will be in trouble and the audience will lose all sense of direction” (trad. del doctorando).

Todas las tomas efectuadas desde un mismo lado del eje mantendrán la dirección de la acción del sujeto en el mismo sentido pero si la cámara pasa al otro lado de la línea, la dirección de la acción se invierte. Por ello, en un partido de fútbol o en cualquier acontecimiento en que se precise dejar clara la referencia direccional de los sujetos u objetos, será preciso situar las cámaras siempre en un solo lado de la línea imaginaria.

El denominado *salto de eje* que se manifiesta cuando pasamos de realizar tomas de los sujetos desde un lado de la acción al otro lado, produce un efecto desorientador para el espectador ya que el efecto que se produce es el de una inversión injustificada de la posición y el sentido de la marcha de los sujetos (en el ejemplo del campo de fútbol parecería que los jugadores intentan marcar un gol en su propia portería). (...)

El salto de eje que ... puede efectuarse en la realización convencional, ha de estar siempre justificado a los ojos del espectador dado que guarda una estrecha relación con la comprensión de la fragmentación escénica y con las reglas de construcción de una “geografía sugerida” a partir de la relación de múltiples vistas parciales” (Fernández y Martínez, 1999: 109-10).

Es preciso una cita tan larga porque debemos matizarla mucho.

Esta regla de los 180° es un principio de planificación, un artilugio teórico que permite resolver sobre el papel la recreación espacial coherente que va a mostrarse posteriormente en la pantalla. Permite relacionar, sencillamente, la puesta en escena y la planificación. Por lo tanto, lo normal es que al telespectador sólo le llegue el *resultado* de su uso, su efecto. La primera duda surge aquí mismo: veremos que hacer saltar la cámara al otro lado del eje no se traduce necesariamente en mostrar jugadores corriendo hacia donde no debieran.

Pero vayamos por partes. Es cierto que, en nuestro caso, el que observa el fútbol por televisión conoce la configuración exacta del escenario. Pero, en su pantalla, funciona lo que en todas: resultará extraño que un personaje que traza un vector apuntando a las tres en un reloj imaginario superpuesto a la pantalla desaparezca de cuadro e, inmediatamente, aparezca en el siguiente apuntando a las nueve.

Para la concepción clásica esto es aberrante, y se resuelve desde la planificación, previendo esos cambios de posición de cámara durante el rodaje en el mismo lado del eje de acción.

#### *III.8.2.2. Planteamiento del problema: la orientación en el campo de fútbol*

Traslademos este problema espacial al fútbol, y fijemos unas condiciones particulares para su estudio. Al telespectador hay que concederle siempre el conocimiento de la posición en el campo de futbolistas y balón, y una noción clara de la línea recta desde el balón hasta la portería donde se ataca: algo así como el *pasillo de juego directo* de Gréhaigne –sección II.2.1.-. También una posición *neutral* –central– recurrente en cuanto a localización con respecto al eje entre porterías, y elevada para ganar perspectiva con respecto a la banda alejada.

Primero, como ya hemos comenzado a enunciar, hay que dejar claro que no existen problemas de salto de eje en el interior del mismo plano: origen y punta del vector de acción en cuadro. Y, de entre las transiciones entre planos, tan sólo nos

ocuparemos de la más brusca –donde podrían, por lo tanto, encontrarse las mayores dificultades-: el cambio de plano por corte.

En segundo lugar, pues es cierto que el cambio de plano que estudiamos se produce en un instante, nos vemos obligados a considerar la *situación de juego*, donde representamos las trayectorias –por definición, a lo largo del tiempo-, como un vector con origen en la posición actual del móvil –balón, futbolista o árbitro, típicamente-; con módulo –representado por su longitud- su velocidad de desplazamiento<sup>112</sup>; y dirección y sentido apuntando como la tangente de la trayectoria de desplazamiento en ese instante. También hay que hacer notar que sólo consideramos como acción, por conveniencia, los desplazamientos, no las miradas. Los planos correspondientes en la planificación clásica precisan de poder *componer*, manejar con libertad cualquier elemento que vaya a quedar dentro del cuadro. Y es claro que en fútbol casi nunca puede hacerse nada más que *encuadrar*, ya que con los protagonistas no existe posibilidad de interacción.

En tercer lugar, al menos inicialmente, no prestaremos excesiva atención a las fases de balón parado salvo cuando está a punto de jugarse el balón: es decir, con la expectativa del movimiento de la pelota. En fútbol la principal demanda de atención es el balón, y permanece en cuadro a base de movimientos de corrección o seguimientos. Cuando el balón está en juego los principales ejes de acción son los del movimiento del balón y de los jugadores –sobre todo, de los más cercanos al balón o, más en general, de los que se hallen próximamente en disposición de jugarlo-.

---

<sup>112</sup> La aceleración, en principio, es un parámetro que resulta irrelevante para nosotros.

En cuarto lugar, atendiendo al paradigma clásico, debemos establecer un *eje de acción primordial*, entendido como el que respeta el ataque de los equipos en cada mitad del partido: se trata de la dirección más importante: de portería a portería, y la asignación del sentido último a las acciones de cada jugador. No es ya tan sólo un indicador de dirección, sino que también lo es de sentido.

Consideremos, pues, el eje primordial de acción y el movimiento del balón como direcciones *a conservar* en ambos términos de un cambio de plano. Y la relación geométrica entre los ejes de cámara saliente y entrante en la línea narrativa como modificante fundamental. Con el balón, sin embargo, poco importa el eje primordial: tan sólo la relación entre planos y los vectores que marca su trayectoria en la pantalla.

El mapa en el que nos ubicamos ha de contener, además, la posición de las cámaras, con idea de trazar el eje desde cada una de ellas al lugar del balón, en este caso: el *eje de cámara*. Y debemos, asimismo, conocer la exacta colocación de la *lámina*<sup>113</sup> de la línea de tiempos que hemos obtenido al detenernos en un instante para su análisis.

### III.8.3. El fútbol vectorial en la pantalla

Como acabamos de ver, según la concepción clásica, se insiste en que la línea longitudinal que atraviesa el campo de portería a portería y la posición de la cámara master indicarán dónde debe colocarse el resto, listas para ser añadidas a la narración,

---

<sup>113</sup> Como si se tratase de una sección, de grueso microscópico, de la línea temporal escenográfica; o, mejor, del mazo de hilos que representan todas las cámaras con las que se explora la acción: es decir, una vista instantánea desde cada uno de los DEI.

sin temer la eventualidad de saltos de eje que despisten al telespectador. La acción no debería cortarse nunca entre un plano ofrecido por una cámara situada del lado de la master y otro de una situada al lado opuesto de esa línea.

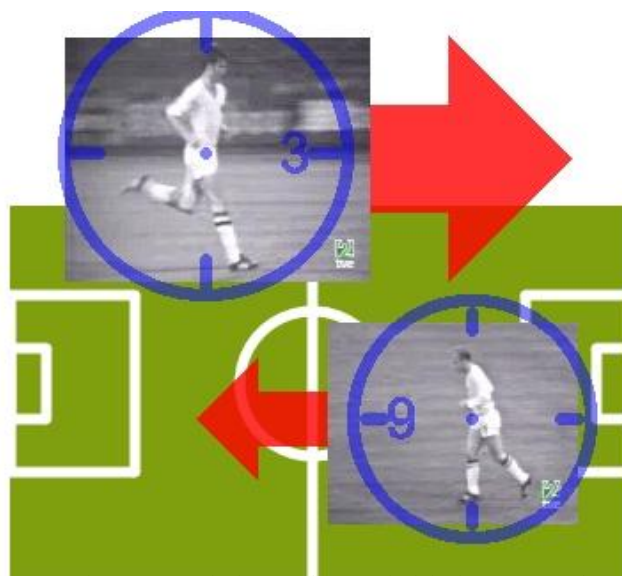


Figura III-21: El telespectador, en principio, interpreta que los jugadores de un equipo están atacando, si les observa corriendo en determinado sentido en el eje primordial y defendiendo en el

El telespectador, enfrentado a un televisor, reconoce trayectorias y movimientos y las sitúa en el campo de juego, imaginado y percibido como invariable. Así, desde la posición M de cámara –canónicamente-, un jugador que ataca hacia la portería de la izquierda avanzará si apunta su trayectoria hacia el borde izquierdo del encuadre (a las nueve) y regresará si se dirige hacia el borde derecho (las tres). Al contrario, si se le viese correr hacia el extremo izquierdo del cuadro, se lo representará atacando, y viceversa. Este eje primordial indica, básicamente, si un futbolista progresa o retrocede, por lo que se trata de un concepto deportivo, de puesta en escena, que se traduce en situación escénica o, incluso, de juego (figura III-21).]

### *III.8.3.1. Con el eje longitudinal del campo como norma*

Establezcamos un principio gráfico para poder identificar los cortes de una cámara a otra que van a resultar incompatibles espacialmente. Lo primero es fijar las necesidades de información: posición de la cámara *antigua*; posición de la cámara



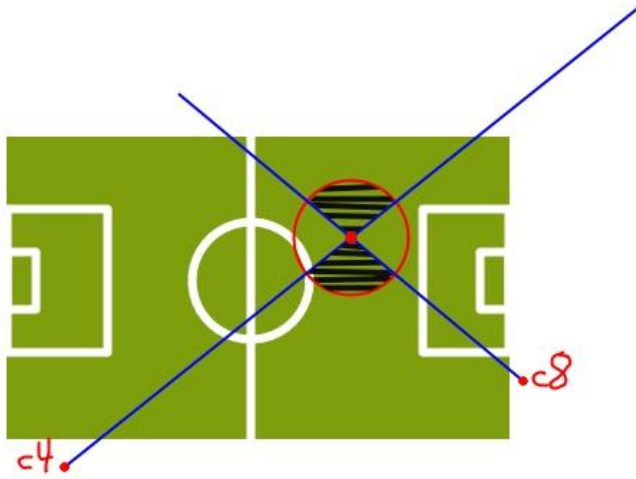


Figura III-22. El diagrama de coherencia espacial permite observar, de un vistazo, las direcciones de la acción para las que un corte entre las cámaras resultará incompatible en pantalla. En este caso, un corte no funcionará si el jugador se mueve dentro de las zonas, sombreadas. Sin embargo, si se moviese hacia las tres si sería compatible.

vector de acción en el  
ubicación original y  
Con todo ello podemos  
ir un sencillo modelo, que  
os *diagrama* de  
*cia espacial*, que  
os ver en la figura III-22.

Es un diagrama circular atravesado por dos rectas, con lo que establecemos cuatro cuadrantes. Por definición: habrá dos cuadrantes en los que la dirección de la acción hará incoherente desde el punto de vista espacial el corte de una a otra cámara; es decir, para un eje de acción inscrito en esos cuadrantes oscuros o sombreados, cada cámara mostrará al jugador moviéndose hacia un extremo distinto del cuadro, y por lo tanto será incompatible con el sentido del eje primordial. Hay que anotar un caso particular: el de un vector de acción cuyo origen esté situado en la línea que une las dos



Figura III-23. Un caso especial: el diagrama de coherencia espacial señala, en zona sombreada, que para cualquier acción que parta del punto origen, el corte entre c2 y c8 será incompatible en pantalla, excepto sobre el mismo eje.

cámaras –lo cual casi  
nunca sucederá en el  
interior del campo:-  
por ejemplo, sobre la  
línea que une a las  
cámaras c2 y c8.  
Para esta opción, la  
única acción

coherente será sobre el eje de cámaras, como se comprueba en la Figura III-23.

Otro caso particular es el que implique al eje primordial, que aquí podemos representar con un eje que vaya paralelo a la línea del centro del campo, como expresión de un

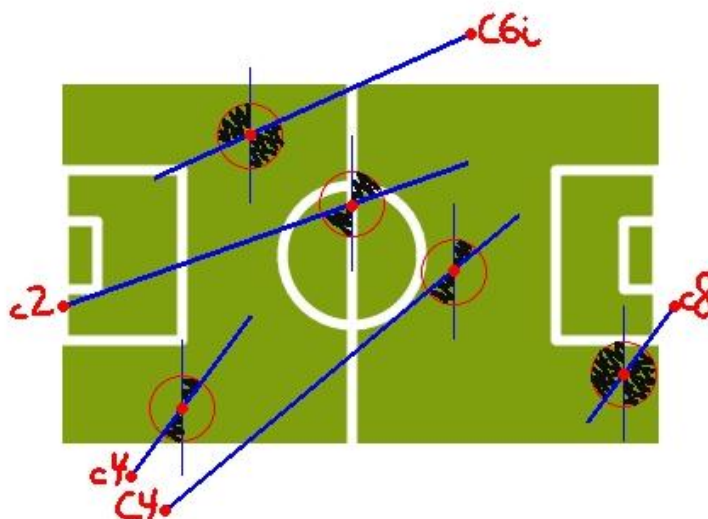


Figura III-24: si se hace pasar una paralela a la línea del centro del campo por la ubicación del punto cuya coherencia espacial se quiere averiguar, se obtiene la referencia del eje primordial, y por lo tanto, el eventual resultado de un cambio con la cámara M.

espectador que estuviese situado en su prolongación, pero detrás de todas las cámaras posibles: en el infinito. De esta manera, es sencillo averiguar cuál sería la compatibilidad espacial de la cámara que cuestionamos en relación al eje primordial.

Traducido con cierto ventajismo a la pantalla, podemos reducir nuestra cuestión para poner a prueba su consistencia. Supongamos un jugador que ataca primordialmente hacia la portería situada a las nueve de nuestro reloj imaginario. Si comprobáramos que, en pantalla, una cámara del *lado correcto* lo muestra moviéndose hacia las nueve y realmente, en el campo, no está progresando,



Figura III-25: ejemplo que *desmonta* la apresurada creencia de que todas las cámaras colocadas en el mismo lado del eje lo conservarán en pantalla.

habríamos encontrado una fisura notable, un elemento de duda para cuestionar la validez de la regla. O bien si, sobre el mapa, observáramos un movimiento de avance

para el que una cámara del mismo lado cree *ver* un retroceso. En cualquiera de estos casos tendremos que replantearnos la aplicación de la normativa de los 180°.

Porque sólo un pequeño número de las acciones sucede en la dirección perfecta que marca el eje primordial, véase la típica carrera cerca de la banda *A*, de *V* hacia *I*: está ofreciéndose con *c4* y repentinamente el futbolista recorta hacia el exterior del campo, con lo que, en el encuadre, el movimiento que se trazaba de derecha a izquierda en diagonal cambia bruscamente hacia la derecha. En realidad el jugador no ha dejado de avanzar en el eje primordial. De hecho, una de las componentes de su vector de acción apunta hacia las nueve<sup>114</sup>. Un cambio de cámara a la *M* constituye un salto de eje. Se ha percibido como un retroceso, pero no aparenta resultar determinante (como en la figura III-25).

Sobre el mapa, no se resisten todas las posibilidades *geométricas*: *c2*, situada en la zona aparentemente *correcta* ofrecerá *el otro lado* de una acción que apunte hacia las nueve y que transcurra en *IA*; y *c2i* da la misma situación relativa que la posición *Master* de lo que suceda, paralelamente a la línea longitudinal central, en el interior del cuadrante *IC*. -literalmente, el salto de eje de Fernández y Martínez o de Desmond Davis- Esto lo demuestra en pantalla Mikel Ruiz en *Par2* con Figo, -como puede verse en la figura III-9, pág. 276-.

---

<sup>114</sup> Para reconocer el eje primordial en cada acción particular podemos trazar, simplemente, una línea paralela a la del centro del campo que pase por el punto del móvil en cuestión. La componente perpendicular a esa línea del vector de trayectoria indica si existe avance, retroceso o desplazamiento neutro.

Esta inconsistencia de la norma podría enunciarse también de la siguiente manera: un movimiento paralelo a la línea longitudinal central se recoge por M trazando un vector que conserva  $c_2$ , salvo si sucede en la columna A, y conserva  $c_{2i}$  –situada al otro lado del eje primordial- si ocurre en cualquier escaque de la columna C (como en la figura III-26).

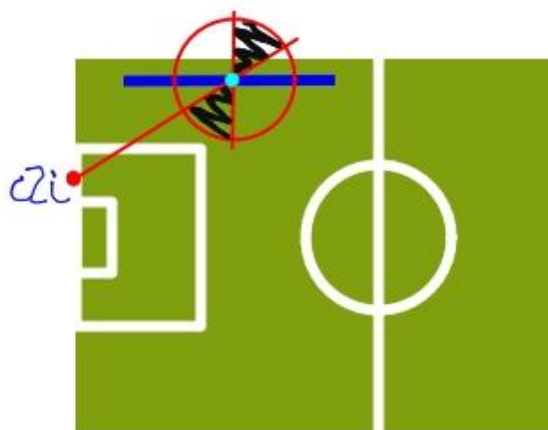


Figura III-26: que demuestra que una cámara situada al otro lado del eje conservará, en determinadas circunstancias, el eje primordial.

Por lo tanto, como mínimo, encontramos que la famosa línea de portería a portería es demasiado imprecisa como para soportar todas las posibilidades de direccionamiento y sentido. Tampoco funciona si un hipotético eje primordial se atrae hasta la línea más cercana del campo. Caso de retraerse hasta la posición del master sería demasiado restrictivo

(ambos casos se comprueban en la figura III-27), puesto que no se cumpliría la función principal del artificio: dónde colocar la cámara para que el plano siguiente pase correctamente a partir del proceso de

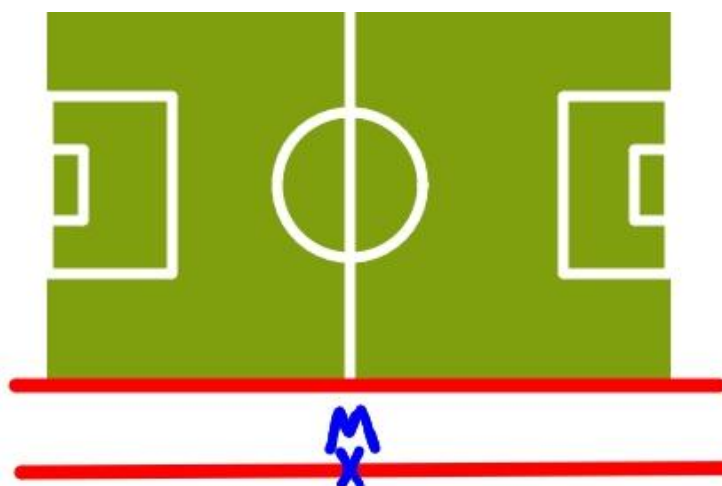


Figura III-27: la traslación del eje principal hacia la cámara M tampoco soluciona necesariamente el problema del sentido primordial, pero sí restringe definitivamente las posibilidades en cuanto a puntos de vista.

montaje. Si falla como principio normativo el eje primordial, ¿funcionará el eje de acción?

### III.8.3.2. Con el eje de acción como norma

Cada acción en el campo traza un vector, como hemos visto. La prolongación de ese vector es el eje direccional de acción. Volvemos a recordar que la concepción clásica establece que para mostrar cada acción es preciso permanecer al mismo lado del eje cuando se conmutan planos. Supongamos que se pueda utilizar como regla el establecimiento de un eje de acción y una posición de cámara para acciones narradas en varios planos.

Para una acción que transcurra en la dirección portería-portería sí que se cumple el precepto de la regla de los 180°: es decir, el establecimiento de un eje longitudinal se trataría de un caso particular de la norma del eje de acción que se está poniendo a prueba. Y son tres los elementos a considerar: el eje primordial, el eje de acción y el eje de cámara, línea imaginaria que une el *target* del DEI con el centro del cuadro.

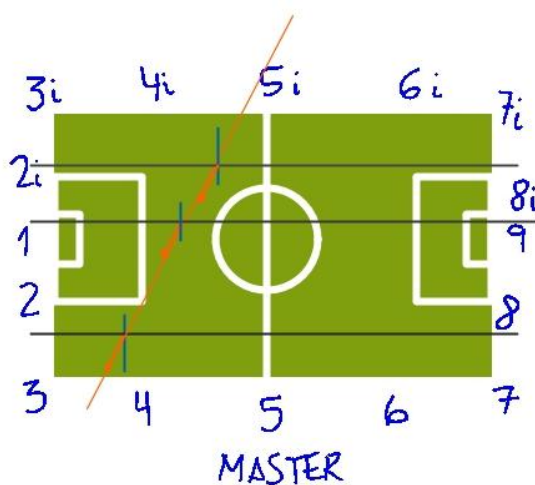


Figura III-28. El eje de acción, utilizado como dirección para el empleo de la regla de los 180°, permite dividir teóricamente el campo en dos mitades. Un plano obtenido desde cualquier posición de cámara conmutará sin saltos de direccionamiento con otro plano ofrecido por una segunda que se halle en su misma mitad.

Entonces, examinemos el funcionamiento normativo del eje de acción como marca que establece la regla de los 180°. Basta observar la figura III-28 para comprobar que todos los ejes de cámara cuyo origen se encuentre en el mismo lado del eje de

acción pueden ser conmutables entre sí sin saltos direccionales en el encuadre. Sobre el papel, es absolutamente consistente por definición.

Ahora, comprobemos si podría funcionar en la pantalla. Por ejemplo, durante la temporada 1999-2000, en los partidos que Telemadrid producía en el estadio Santiago Bernabéu, una secuencia de espera para saque de esquina se planificaba de la siguiente manera: C5 sobre el lanzador y C5i sobre el portero –cuando se pone en juego el balón desde la fila C-, considerando la línea esquina-portería como eje de acción, y utilizando un general de C1 como paso si fuera necesario recurrir a un plano de situación. Aquí se reconoce la existencia de un *eje de acción global* –el del saque de esquina, la jugada que hace que los jugadores se concentren en torno a una portería- y de múltiples ejes de acción: casi uno por cada jugador en movimiento. Esta, en apariencia, *extraña* planificación, funcionaba naturalmente, resultaba sencilla de entender y no ofrecía problemas para *situarse* al telespectador.

Y, al contrario, ¿molestan los saltos de eje sobre el eje de acción? Consideremos para ello un típico corte que se ofrece, asimismo, en saques de esquina o lanzamientos libres esquinados: después de mostrar un plano de situación desde M, hay un PC de un defensor en el primer palo tomado desde c8: se trata de un salto de eje. En lugar de hacerlo desde c8, el plano debería ser ofrecido, si conmutamos a partir de M, desde cualquier posición de cámara, de c6 a c6i en el sentido de las agujas del reloj. Porque el eje de acción en este caso se establece, más o menos, de c7 a c7i y el plano se ha ofrecido desde el lado de M, lo que convierte su zona en paradigmática o canónica. Sin embargo, una vez en pantalla tampoco parece tener la menor importancia (ver figura III-

29). Es más, simboliza que el peligro ataca desde ese lado, lo cual es cierto: saltar el eje propuesto por M significa aquí estar de acuerdo con el eje primordial.



Figura III-29. Ejemplo de la final de los Juegos Olímpicos de 1992, España-Polonia. El plano, desde c8, se toma desde *el otro lado del eje*, puesto que proviene y desemboca en plano de situación desde M. Sin embargo, se mantiene el eje primordial: la selección española ataca a derechas, y por lo tanto el defensor polaco dirige su mirada vigilante al lugar de donde procede el peligro.

Otro ejemplo, más radical. En el minuto 18:16 del Par5. Una falta va a sacarse, a favor del Barça, en 1A. Figo y Rivaldo esperan para poner el balón en juego. Después de un plano de situación desde M, y uno de marcajes con C5, hay un PPP de Figo con c2. El jugador está mirando

a izquierdas. La cámara está al otro lado del eje de la acción, que se ha trazado con el plano de situación con M: como el corte se hace desde un punto algo indeterminado, podría admitirse un cambio de eje: el siguiente plano, en lugar de mostrar el lanzamiento de la falta desde M, como así ocurre, debería hacerlo desde C1. A pesar del salto del eje de acción, en este caso se conserva el primordial, con Figo mirando a izquierdas cuando, en el master, se le puede observar mirando a derechas. Pero él ataca hacia la portería de la izquierda (figura III-30)



Figura III-30: En el GPG de la M, a la derecha, Figo aguarda a la izquierda y abajo de cuadro, a golpear el balón. El PP de la izquierda ofrecido con c2 queda a *contraeje*, pero respeta el eje primordial: el Barça ataca a la izquierda.

Y es que aquí existe un anclaje más importante que el de los ejes, si cabe. El telespectador *sabe* hacia dónde está mirando este jugador. Y *sabe* dónde está colocado. Y, sobre todo, *sabe* que Figo, sólo hay uno. Bajo estas condiciones, por lo que ha podido observarse en la puesta en pantalla de los diferentes partidos, conservar el eje a ultranza resulta irrelevante.

Luego, la norma de los 180° es relativa: ¿contando de portería a portería o a partir del eje de acción y el anclaje en este momento? ¿Es preceptivo, entonces, reubicar constantemente al telespectador? En cuanto se trata de profundizar superficialmente en la regla para encontrar los límites de uso y su validez formal, reconocemos que el problema espacial que se puede plantear está lejos de poder formularse en términos sencillos. Sin embargo, funciona de forma equivalente para condiciones visuales idénticas, incluso aunque se trate de géneros distintos al deportivo.

### *III.8.3.3. Recapitulando a partir de la pregunta original*

¿Provoca desorientación, necesariamente, el salto de eje a los telespectadores acostumbrados a ver fútbol?

Debemos situar bien el problema, que es complejo. Ni siquiera están claros sus límites en la mente del telespectador, que va modificándolos a medida que aumenta su competencia y domina las formas de expresión del relato. Así, por ejemplo, ya no



resulta nada extraño mostrar una repetición de determinada jugada desde la posición C6 y, a continuación, otra de la misma desde la C5i, que antes se tenía buen cuidado de advertir mediante rótulos para *no confundir a la audiencia*, como venía haciéndose todavía durante el mundial de Francia de 1998 (ver figura III-31a). Hoy por hoy, apenas se ve el aviso, que ha desaparecido de las pantallas como en su día la advertencia que significaba ‚repetición’ [figura III-31b].



Figuras III-31ª y 31b: Dos ejemplos de remarcado en las repeticiones. El de la izquierda, 31a, en la final del mundial de Francia '98 —es decir, en el tiempo que nos interesa—, el momento en que Zidane consigue el primer gol de su equipo, con un pequeño recuadro de diseño gráfico que subraya la elección del ángulo inverso. A la derecha, en el mundial de Alemania '74; la punta de flecha hacia la izquierda quería romper la tradición de la ‚R’ habitual para avisarnos de que no estábamos contemplando el juego en vivo.

Pues la normativa se utiliza con una finalidad, que es la de no desubicar al telespectador, primero, antes de reglamentar, deberíamos conocer qué es lo que podría hacerle dudar, siempre que esté siguiendo atentamente el partido.

Como intérprete de las capacidades y del gusto de su telespectador, el realizador supone una serie de certezas para su público: (1) El telespectador *sabe* que se enfrentan dos equipos, uno contra otro; que van ataviados de manera diferente, y fácilmente reconocible. (2) Sabe, asimismo, de qué mitad del juego se trata y, por lo tanto, hacia qué lado debe atacar cada uno; a este sistema de dirección y sentidos subyacentes lo hemos llamado ya eje de acción primordial. (3) También conoce la geografía del campo, así que, siempre que aparezca en el encuadre una posible referencia, podría utilizarse

como *anclaje* para resituarse. (4) El telespectador sabe que, para que un equipo avance en el eje de acción primordial, no siempre precisa emplear maniobras sobre el pasillo de juego directo –sección II.2.1.; contempla siempre la posibilidad de que se pueda hacer retroceder el balón como solución inmediata para conservarlo y acercarlo al área contraria más tarde. (5) También reconoce que, en un buen número de ocasiones, los jugadores no se retiran a recolocarse hacia su campo, sino hacia delante: por ejemplo, en el caso en que un delantero del equipo que ataca hacia la portería izquierda –o zona *IB*-, comete falta a un centrocampista contrario en *IIIB*. Su misión defensiva a partir de aquí, probablemente consista en contener a los defensas contrarios, que podrían permanecer en *IIB*. Y viceversa. Por lo tanto, pueden darse casos de recolocaciones defensivas avanzando u ofensivas retrocediendo.

Generalizando, los movimientos de jugadores en una dirección distinta a la del eje primordial de acción, incluso los bruscos o sorpresivos, son considerados *parte natural del juego*, a juicio de los realizadores, por el telespectador competente.

Ahora, recopilemos lo que podemos manejar como asertos del narrador: (6) El telespectador siempre estará orientado si le muestran la situación de juego –ver sección II.1.3., pág. 166- y, por lo tanto: la del balón, la de un número importante de jugadores -incluidos los que se hallan en disposición de jugar la pelota- y la de una portería, o un área, o el círculo central, es decir, una referencia espacial absoluta. Por definición, al plano general elevado que contiene estos elementos le hemos estado llamando plano de situación. (7) (a partir de (5)) El vector de acción de un jugador aislado en un plano –donde no se vea el balón- no indica nada determinante sobre su actividad con respecto al eje primordial. Concretando la precisión anterior, mientras el balón no se muestra en

juego, el vector de acción en un plano de un jugador o un grupo de jugadores no aclara la actividad sobre el eje primordial. (8) Además del eje primordial, existirán otros ejes de acción: el vector del movimiento del balón; el de cada uno de los jugadores; el de sus miradas (puesto que pueden estar desplazándose en una dirección y mirando en otra), gestos, diálogos...; el eje de acción global –correspondiente al pasillo de juego directo-; ejes que tomarán el *mando* según el tamaño del plano, el número de jugadores que se incluyan, la proximidad de referencias espaciales, etc. (9) Además, se supone que puede procederse también por acumulación, sin intención de formar un pasaje narrativo, en determinados momentos en que se muestren planos cortos sucesivos de futbolistas, sin que resulte determinante cómo y por dónde se estuviesen desenvolviendo.

Y, por añadidura, asertos que pueden deducirse de la concepción clásica: (10) En el interior del mismo plano, por mucho que varíe o que se complique la acción, no es posible *perderse*: sólo entre planos puede existir desorientación. Es decir, que permanecer demasiado tiempo en plano total puede desorientar con respecto al GPG. (11) Cambios bruscos de perspectiva podrían ocasionar desorientación. (12) Cambios bruscos de escala, también (regla del salto proporcional). Pero no tanto, sólo si no estuviese el balón. (13) Cambios bruscos de punto de vista, que provoquen *saltos* de referencias espaciales (regla de los 30°). (14) O saltos repentinos de los protagonistas de un lugar a otro del encuadre, conservando el mismo tamaño relativo.

Pero, ¿existe el anclaje del telespectador con respecto a una posición concreta del campo? Recordemos la inexistencia del esquema master/insertos en las fases en que el balón no está en juego. Y los nuevos acercamientos a ofrecer el juego con cámaras

diferentes de la M a partir de ciertas situaciones estáticas, como saques de esquina desde C4 ó C6 y libres directos o penaltis desde C1 ó C9.

Según lo observado, la respuesta es rotunda: no. Al telespectador no se le ubica en el estadio: se le invita a reconstruir constantemente su espacio. La consabida afirmación “*se coloca al espectador en el mejor lugar de la grada*” debe sustituirse, como hemos visto, por algo así como “*la situación del telespectador será la más ventajosa en cada momento*”<sup>115</sup>. Aunque, por supuesto, dentro de un orden: un orden que comprende la existencia de un eje primordial y el uso alternativo de un eje de acción dinámico.

Aventurando, recibir como un *salto de eje* cualquier otra configuración de planos demostraría la existencia de un defecto acomodaticio de la recepción, que se empeña en simplificar las direcciones en un cuadro que es único para ella; y por lo tanto una actuación representativa, al menos espacial, del telespectador.

Entonces, por una razón tan trivial como la pereza mental, la inercia, economía, o como quiera llamarse, si hay un corte a otra cámara el marco del televisor sigue llamando con fuerza a las mismas direcciones de reconstrucción del espacio. Se *prefiere* que la correlación *trayectoria mostrada en el cuadro de desplazamiento del móvil- desplazamiento real* permanezca constante. Es como si el telespectador, en realidad, se ubicase en la grada del estadio por su cuenta y allí permaneciese anclado. Una suerte de *efecto de anclaje o de permanencia*.

---

<sup>115</sup> Esta, también, es la opinión de Antonio Palop, como jefe de realización de Audiovisual Sport; manifestada en entrevista personal, 17/7/03.

¿Qué problema podría haber entonces para utilizar C5i, por ejemplo, como una posibilidad más de ofrecer planos del tercer nivel de profundidad narrativa, que en principio no tendría que observar ninguna implicación de correspondencia a contracampo. El paso de un corto a otro, sin relacionar entre sí, no reviste dificultad. De un GPG de la M, por ejemplo, a un PMC obtenido con una c5i tampoco debería experimentarlas –minuto 10:55 de juego del Par7 (en la figura III-32)-, ya que no hay mucho tiempo para situar la acción detallada en el gran plano general, como vamos a ver a continuación.



Figura III-32. Un plano medio, intercalado entre otros cortos de jugadores recolocándose, no se interpreta *directionalmente*, sino como un retrato de algún protagonista de la jugada. Concretamente este, tomado de Par7, muestra a los autores de una jugada de peligro regresando a recolocarse a su campo desde c5i. Intercalado entre una toma de M –concretada en el área- donde ninguno de ellos estaba presente y un PM del portero contrario desde c8, no parece tan importante que se recolocuen en sentido opuesto al de su eje de ataque primordial. Se respeta la máxima *más en menos*.

#### III.8.4. El salto proporcional

Otra de las reglas del concepto clásico de narración especialmente referidas al espacio, que pretendemos revisar, es la del *salto proporcional*. Como se sabe, establece relaciones de escala entre planos consecutivos, tratando de reducir las posibilidades de *despiste* del telespectador, de manera que se evite que se disperse la atención a los

mecanismos de producción, en lugar de mantenerla en la acción, lo que es el cometido de la técnica invisible –sección III.1., pág. 176-.

El buen uso de esta norma aconseja, como patrón de rodaje y montaje, pasar de un Gran Plano General a un Plano Corto de uno de los personajes contenidos en aquél a través de un tercer Plano, por ejemplo de tamaño Total –que recoge todo el cuerpo en su altura-, si el fondo conserva referencias en el segundo, que amortigüe el posible efecto desorientador que un cambio brusco pudiese ocasionar. El salto de escala, así, se hace progresivo y resulta más llevadero para cualquier percepción. (Cfr. con Castillo, 2004: 264). Y el último paso puede soportarse –también por ejemplo- sobre el reconocimiento del rostro.

Traspasada esta cuestión a nuestro *corpus*, encontramos que, debido otra vez a sus especiales características, la norma clásica es vulnerada constantemente en el sentido literal. A pesar de que, efectivamente, en ocasiones se busque suavizar los efectos no deseados de las brusquedades producidas por los cambios de escala en pantalla, mandan la escasez de tiempo y el aserto –también procedente del concepto clásico de justificación de las elipsis supresoras, por otra parte-, que ya hemos encontrado en otras ocasiones –sección III.6.2.1., pág. 250-, máxima acción en el mínimo espacio: no hay *hueco temporal* para detenerse en manejos retóricos que ayuden a la *digestión* de lo que se muestra.

Un tiro a puerta que sale fuera proporciona, en ocasiones, el lapso suficiente como para saltar progresivamente del GPG al PMC. Por ejemplo, en el minuto 7:00 del Par5, se advierte, tras un disparo de Figo demasiado elevado, que la cámara con la que

se estaba ofreciendo el juego en vivo, la M, *cierra* cuadro para aislar la portería y, a continuación, se muestra un PML del futbolista desde C5, con tanto aire por arriba que su cuello queda situado en el centro geométrico del encuadre –se trata de un PML no por tamaño, sino por recorte forzado–: el césped ocupa casi toda la superficie de la pantalla. Inmediatamente –ni un segundo después–, un plano desde c4, que cierra de PM a PMC, a partir del cual se superpone la repetición de la jugada (ver figura III-33). Por lo tanto, el paso de GPG al PMC ha sido progresivamente suavizado a base de utilización de *zoom* y de intercalar un plano que sitúa al protagonista sobre el terreno de juego y muestra con algo de claridad sus facciones, preparando para un acercamiento inmediato, eliminando toda referencia espacial, salvo el rostro, y utilizando el mínimo tiempo de lectura: en una ocasión como esta, lo prioritario es que la repetición *entre* en la línea narrativa antes de la nueva puesta del balón en juego.



Figura III-33: Una forma de cortar *más suavemente* de GPG de la cámara M a PM a ras de suelo, en c4 por ejemplo, consiste en dar un paso breve por un plano intermedio que, al menos, contenga los mismos elementos de referencia espacial que el plano más abierto. Este es el caso, tras un remate de Figo, en Par5.

Podría objetarse que los operadores de cámara necesitan un tiempo mínimo para encontrar al jugador que se quiere aislar y para preparar el plano, y que el efecto progresivo observado resulta directamente del hecho de *no poder añadir* a la línea narrativa otra cosa. Y sería una precisa observación. Sin embargo, nuestro empeño se

enfrenta a la *literalidad* de los textos analizados, por lo que debe importarnos menos el *efecto por conseguir* que el *conseguido*, y tan sólo acusar los hechos anotados y las tendencias deducibles.

El uso que se encuentra inmediatamente a lo largo del corpus es el del salto de escala indiscriminado. Justificable, sin duda, por la inmediatez del directo y la acumulación de posibilidades narrativas, pero tajante. Especialmente se observa remarcando los cambios de fase en el juego: de balón vivo a balón parado, y tras los planos de situación. Venía siguiéndose el desarrollo de la acción desde el *nivel uno* de la narración, el táctico, para lo que suele utilizarse como ya sabemos el GPG, habitualmente desde la cámara M; y se trata de pasar al *nivel tres*, el dramático. Se detiene el juego y se muestra, por ejemplo, el gesto en PM de un protagonista de lo que acaba de acontecer. Haya o no correlación espacial entre los elementos mostrados, es decir, que podría no encontrarse incluido en el GPG. En semejante tesitura, un cambio de este tipo permite *borrón y cuenta nueva* en los anclajes espaciales.

En el minuto 1:12 del mismo partido, el Par5, se fuerza un saque de esquina sobre la portería del Real Madrid. Se analiza un pisotón anterior, en la misma jugada, de Julio César sobre Guardiola. La M queda encuadrando banderín de córner y la portería al completo, para situar la acción a la vuelta de las repeticiones. Se cambia a un PMC de Guardiola y del árbitro, completamente descontextualizado en el espacio en el instante del corte: el fondo es de color pardo oscuro: público desenfocado y subexpuesto; el punto de vista está situado en el suelo, con lo que aparece un contrapicado leve. Es decir, sólo el reconocimiento de los personajes, o las constantes de iluminación y unas porciones de uniformes, pueden situar este plano en un campo de fútbol. Guardiola cayó



en el césped, que no es visible. Junto a él, está el árbitro. El seguidor habitual del fútbol cree que sabe hacia dónde se está dirigiendo: a colocarse, para supervisar el saque de esquina, más o menos en la diagonal que se traza entre la esquina del área de castigo cercana a *IA* y el poste próximo. Mas, con la sola información de este plano, ¿no podía darse la posibilidad de que estuviese localizando al infractor para mostrarle una tarjeta sancionadora, por ejemplo? La mirada del árbitro al final del plano, entonces, plantea una incertidumbre: ¿hacia el balón, o hacia el infractor? (Figura III-34).



Figura III-34. La única referencia espacial es la mirada en el interior de un plano corto, y se pasa a una repetición. En este caso, del Par5, se trata de mostrar a los protagonistas de la jugada, más que de seguir un hilo narrativo a partir de lo que puede apreciarse en el cuadro. Nunca sabremos hacia dónde miraba el árbitro: ¿al linier, al infractor, a la esquina donde –se supone– va a reiniciarse el juego?

Y aparece el esquema contrario, desde el nivel dramático al táctico: un paso desde Plano Corto a Gran Plano General, considerado un salto –efecto visible de la mecánica constructiva de la narración– por la narrativa clásica. De hecho, este paso obliga siempre a reencontrar el balón. Cuando, como en un ejemplo anterior, el corto se daba con una de las cámaras colocadas a ras de suelo, es decir, que no tenía referencias espaciales válidas, el paso a GPG convierte la localización del personaje en una complicada labor del tipo del conocido juego *¿dónde está Wally?* Los vectores de acción –y las expectativas que éstos representan– que hayan podido lanzarse durante la

visión de ese PC decaen, y la evolución del balón y la organización de los jugadores más cercanos a él vuelven a ser propuestos como el centro del interés.

En muchas ocasiones, además, tampoco quedaría incluido en el interior del GPG el personaje que se ha mostrado en corto, pese a que hubiera podido ser el protagonista de la última acción.

La otra faceta del concepto de *salto proporcional* trata de normalizar cambios de plano demasiado parecidos o correlativos en la escala de tamaños. Por ejemplo, cuando se trabaja con una sola cámara, el paso de un PP a un PM es siempre más difícil de rodar y, más tarde, de casar en el montaje que del mismo PP a un PT. Idéntica idea permanece bajo la *regla de los 30°*: no rodar planos desde ángulos tan extremos que puedan desorientar, desde luego pero, sobre todo, tan parecidos que después, durante el montaje, no muestren aspectos suficientemente diferenciados de los sujetos. La transgresión de esta norma obligaría a un rodaje perfecto<sup>116</sup>: con autómatas en lugar de actores. También supondría que el público se preguntase por la causa del cambio de plano: cuestionando, pues, el principio de *técnica invisible*.

De una manera o de otra, se trata de reglas concebidas especialmente para el rodaje con una cámara y la repetición parcial o total de la puesta en escena<sup>117</sup>. Y no es el caso que nos interesa. No quiere esto decir que no sea importante la observación de estas reglas, que han educado la mirada audiovisual *normalizada* de varias generaciones y, por lo tanto, la *competencia* de telespectadores y realizadores. Sin embargo, la

---

<sup>116</sup> No obstante, como lo anteriormente expuesto, también desde hace muchos años se relativiza esta norma. Ver, por ejemplo, Burch, 1983: 46.

<sup>117</sup> Otra que, en nuestro caso, se transgrede por necesidades de la producción es la que recorta unos cuadros, en el cambio de plano que describe la misma acción, para evitar molestas sensaciones de repetición, para *dinamizar* el paso.

evidencia de la inmediatez de la traducción en imágenes y sonidos y de la imposibilidad de su manipulación en el montaje ayudaría, en su caso, a sortear las eventuales dificultades de pasos inadecuados. La planificación, modificable en términos de *estilo*, como veremos, gobierna más o menos académicamente.

## **PARTE IV: ANÁLISIS DEL CORPUS**

### **IV.1. A lo largo de la línea**

Es notable, en primer lugar, que es posible encontrar un cierto número de aspectos formales en los que resultan valores homogéneos. Para ayudarnos a este cálculo hemos confeccionado una tabla de índices (Tabla comparativa 9, Anexo I), donde traducimos los promedios de duración hallados para las categorías en parámetros que los relacionan una determinada longitud de la línea temporal. Así, por ejemplo, el *índice de detalle*, y el *vivo2* expresan el número de planos de esa categoría de la duración promedio que hay que utilizar para completar un tramo de 10 segundos de duración. El *índice repe* divide el tramo de treinta segundos por el promedio de duración de una repetición hallado para ese encuentro; el *índice master* emplea para ello un tramo de sesenta segundos. Por último, el índice *no master*, relacionando un segmento de diez segundos con la duración promedio de las cámaras que muestran el balón en juego y no son la principal.

Es posible comprobar en esta tabla la extraordinaria homogeneidad del índice de repeticiones, que nos permitiría concluir que todos los discursos estudiados tratan de mostrar en sus repeticiones la misma porción de cada una de las acciones concediéndoles semejante duración en pantalla, aunque sepamos que Par5 ha incluido el doble de este tipo de corte en pantalla que Par6.

Parecido es lo que descubrimos comparando los índices de *detalle*, que permanecen en una estrecha franja –excepto, quizás, la cifra de Par1, debido a las particularidades que ya se han explicado–: parece indicar que, una vez que se muestra un plano de esta categoría, permanece un tiempo semejante en pantalla, por muy dispar que haya sido el número total de cortes incluidos.

Fuera de nuestros objetivos permanece una posibilidad de análisis muy interesante cuya necesidad irá creciendo a medida que sea inminente la producción y recepción de los partidos de fútbol en algún tipo de formato de alta definición. Se trata de comparar *el viaje del ojo* del espectador por una y otra puestas en pantalla. El método requiere un programa de tratamiento de imágenes en movimiento adecuado, que contenga un módulo de seguimiento –lo que habitualmente, en la industria, se conoce como *tracking*–, capaz de trazar el movimiento del balón a través del cuadro a lo largo de toda la duración de un corte de la cámara master. Podrá compararse si existe relación entre la sensación de ritmo percibido por el telespectador y el movimiento de seguimiento de su ojo de un lado al otro del cuadro.

Por otro lado, se ha advertido que, cuando el balón cruza al otro lado del encuadre significa, o bien que ha habido un cambio de posesión, o bien que se ha producido una ocasión de peligro o un gol. La forma de distribuir el aire en el cuadro y los límites que establecen las porterías permiten esta sencilla observación.

La ubicación concreta de la cámara principal, que ya sabemos que está en pantalla más tiempo que ninguna, muchas veces determina las posibilidades de *angulación* y tamaño del plano. Nos resultaría relativamente sencillo extraer una

relación entre los radios mayor y menor de la elipse en que se convierte el círculo central en su proyección bidimensional en la pantalla, para comparar los distintos planos.

Pero olvidaríamos que, en la mayoría de los casos, el poder del realizador sobre posibles cambios en tal ubicación es más bien

limitado. Así, por ejemplo, se han dado posiciones

excéntricas de la cámara principal en no pocas ocasiones, como en el Bernabéu la temporada 93-94.



Figura IV-1: El círculo central, debido a la perspectiva, lo percibimos como una elipse desde las cámaras elevadas. La relación entre los ejes mayor y menor nos ayudaría a establecer el ángulo de toma.

Algunas cadenas parecen conformar la porción de campo que se incluye en el cuadro con la morfología del EJE que corresponde a la situación de juego o a las posibles circunstancias modificantes del partido; se trataría de una especie de *lectura* del estado táctico por parte del operador, que aportaría así, una especial interpretación propia –por mucho que su actuación esté consensuada por el realizador-. Otras empresas productoras, sin embargo, parecen pretender narrar el juego con el mismo tamaño de plano aproximado en todas las situaciones, lo que aparentaría coherencia y robustez formal, aunque fuese algo inconexa con el contenido: mismo plano juegue el equipo que juegue y sea en el campo que sea.

En cualquier caso, el esquema narrativo sigue la técnica master-inserto, dando además uno de cada tipo sin variaciones. A veces se *puntúa* una jugada que continúa – por ejemplo, tiro, parada del portero, éste saca y prosigue el juego- con algún plano *detalle* intercalado, incluso con repeticiones, pero son ocasiones mínimas. Todos los partidos observados, excepto en puntuales momentos, le dan prioridad al juego en vivo. También casi todos *flexibilizan* el instante de regreso al juego, de manera que ocupan una pequeña porción de la línea narrativa, considerada probablemente de juego especulativo o sin peligro, irrelevante en cualquier caso.

Existe una diferencia fundamental en la manera de tratar el ritmo de corte de los tramos donde se está mostrando el balón en movimiento. Diferentes realizadores utilizan distintas estrategias para *dinamizar* visualmente estos pasajes. Hemos visto el ejemplo del Par6, que se ajusta a las expectativas de Chandler –ver sección III.4.1.1., págs. 197 y ss.- con un número enorme de insertos al plano master en fase de balón en juego. Y el contrario, curiosamente de la misma cadena –Par7-, que mantiene el máximo de tiempo en pantalla la cámara principal.

Se notan cuestiones de planificación heredadas de tiempos con menores recursos visuales. Por ejemplo, mostrar a los porteros y sus acciones con mientras ponen el balón en juego es resultado de cuando no existían teleobjetivos. Porque hemos podido comprobar que, cada vez más, se planifica para poder obtener los planos de los protagonistas de cara a la cámara. Si existen medios, se favorece más al héroe. En otros tiempos, la única manera de obtener un plano corto era esperar que el jugador deambulara cerca de una cámara de las que se ubican a pie de césped. Esta es la razón

por la que los jugadores más conocidos del partido, independientemente de que su aportación resultase decisiva o no, fuesen los porteros y los encargados de sacar de banda, cada uno en una mitad del partido.

O recursos a tomas del árbitro, cargando el peso protagonista sobre él. Hay más interés por su figura en los Par2 y Par6, donde se muestran 22 y 26 planos cortos del colegiado López Nieto el cual, curiosamente, dirige ambos encuentros.

Existe un compromiso entre el número de protagonistas que quieran mostrarse tras una jugada y el éxito para conseguir un ángulo favorecedor de cada uno de ellos. Hemos observado, en determinados partidos, que dos o tres cámaras tratan de encuadrar al protagonista de un lance. Se selecciona la mejor, suponiendo que no cambie la situación escénica: que el jugador no se vuelva 180°, por ejemplo. Aunque el equipo posea más tiempo para encontrar y encuadrar al siguiente protagonista pertinente, también queda menos tiempo para incluirlo en la línea narrativa temporal.

Esto nos introduce en otro de los puntos diferenciadores: la primera cámara a la que se corta una vez se interrumpe el juego. Aquí existen diferencias notables de planificación, con gran influencia en el resultado visual. Una medida factible sería el número de planos, o el tiempo total de partido en que la dominante de pantalla no es el color verde. Nuestro corpus no es suficientemente extenso como para esto, pero se puede afirmar que en el Par2 y en el Par6 se muestra verde la mayor parte del tiempo, debido a que la cámara que suele dar los primeros cortos de los protagonistas de la acción es la C5. En el Par1 no hay C5 y, además, es en el que menos tiempo aparece la cámara master. Más aún, llueve o está chispeando: los colores pierden saturación. En



Par3, Par5, Par7 y Par8 suele pasarse primero a una cámara en contrapicado, que da un plano pardusco en el primero; crudo en el tercero, por tratarse de un partido disputado con luz de día y fuertes contraluces; azul muy poco luminoso en el segundo y el cuarto de ellos, pues es la dominante tonal del fondo desenfocado en los planos cortos en el Camp Nou, debido a la vestimenta azulgrana del público.

Además, ¿debe mantenerse el tiempo de espera desde una interrupción hasta que el balón vuelve a ponerse en juego sin participar? ¿Hasta qué momento se debe apurar en la narración de eventos anteriores o en la presentación de los previsibles? También encontramos diferencias narrativas, o preferencias por la opción de mostrar planos de situación o de espera y la de rellenar, así como la de alternar entre las dos estrategias, para evitar crear hostilidades hacia el narrador. Hablamos suficientemente del esquema mostrar/ocultar, origen del sistema narrativo audiovisual.

Es posible determinar en qué partidos hay más apoyo en la focalización terciaria, en personajes ajenos al terreno de juego, o a seguimientos de jugadores no implicados directamente en la disputa del balón o en el juego posicional. Normalmente, a partir de un número de cámaras determinado, que garantiza una cobertura mínima de eventuales acontecimientos, se pueden dedicar distintos DEI a estas asignaciones. Cuando no se incluyen inmediatamente o en pausas, se trata de conseguir una reacción más o menos espontánea para subrayar los momentos más importantes deportivamente hablando.

#### *IV.1.2. Acerca de los puntos de ruptura*

De la observación del corpus puede obtenerse alguna conclusión en relación a la voluntad de los realizadores de aclarar los puntos de ruptura.

Admitamos que, como discutíamos durante la parte II, en un deporte de conflicto como es el fútbol, toda jugada de peligro proviene de un instante de desequilibrio entre los sistemas de ataque y defensa; y que esta ruptura obedece a un fallo defensivo encasillable –ver pág. 150, sección II.2.6. Dejemos de lado las ocasiones en que el ataque ha creado el desequilibrio y no ha sido capaz de aprovecharlo. Reduzcamos la hipótesis a las jugadas que consiguieron gol. De los 19 goles, marcados en nueve partidos- que analizamos en nuestro corpus –los terceros de Par3 y Par4 son de penalti y, por lo tanto, no los incluimos aunque merecieran su propia atención-, tan sólo en diez de ellos pueden observarse todos los elementos para comprender la acción en el interior del encuadre que la cámara M ha dado en vivo. En ocasiones, no es más que cuestión de suerte. En cualquier caso, la velocidad y la escala con las que se muestra todo –como hemos comentado en la parte II también, el ataque precisa actuar con celeridad si quiere aprovechar la ventaja que le concede el desequilibrio-, permite la contemplación, no el análisis.

La televisión, supuestamente, cuenta con los medios audiovisuales para detenerse a investigar las causas de un desequilibrio. Tiene expertos –técnicos, ex-jugadores...-como comentaristas, incluso árbitros. Puede colocar cámaras donde sea preciso para obtener los mejores ángulos. Cuenta con dispositivos que permiten grabar la señal de estas cámaras y diseñar sobre las imágenes así obtenidas interactivamente, de manera que pueda ayudarse a la explicación con diagramas o anotaciones.

Pero no se utilizan estos medios con tal propósito; si no se hace con los goles, tampoco con el resto de jugadas. Ciñéndonos a nuestro corpus, para explicar o recordar los 16 goles se utilizan 59 repeticiones. Nada más que en 4 de ellas, por encuadre, se reúnen todos los elementos para el análisis, aunque no se detengan especialmente: tan sólo se pasan, según la norma habitual, al 50% de la velocidad normal.

La conclusión es evidente: la puesta en pantalla de los partidos de fútbol de nuestro corpus no se preocupa especialmente de hallar una solución de compromiso para contentar a los espectadores con aspiraciones de profundizar en el aspecto *táctico* puramente deportivo. La queja sigue abierta:

“La televisión nos dirige la mirada hacia donde quiere, desviándola de lo que realmente interesa que es el juego. Plano para los famosos de los palcos, para los presidentes de los clubes, para los gestos de los entrenadores y hasta de los espectadores. Es un programa con ritmo, evidentemente, que es lo que buscan, ¿y que? vale preguntarse. ¿Para que?. A nosotros, como espectadores de fútbol, nos interesa el partido, el juego, no el ritmo televisivo, ni el alarde de cámaras y de ángulos. Sólo pretendemos ver el partido para divertirnos o aburrirnos según lo que ocurra dentro de la cancha” (Ángel Cappa, 2001).

## IV.2. Fase *intratextual*: partido a partido

*IV.2.1. Par1: ESPAÑOL-BARCELONA, 2ª parte. Sábado 1/9/1990, 20:00.*

*Campo de Sarriá, Barcelona. Emitido por TV3 para la FORTA.*

### *IV.2.1.1. Antecedentes*

Esta fue la primera vez que TVE se queda fuera<sup>118</sup> –desde que comenzase a televisar partidos- de la Liga. El campo no se llenó, lo que la prensa asociaba con la retransmisión en directo del partido.

El Barcelona comenzaba la liga como favorito, como siempre, con el Real Madrid. Cruyff llevaba ya dos años en el banquillo sin ningún título, y comenzaba a ser cuestionado. El Español, por su parte, con Luis Aragonés en el banquillo, acababa de subir desde la segunda división.

Deportivamente, el segundo período fue absolutamente conservador. Enrique Ortego, en concreto, califica la segunda parte de *contemplativa* (Marca, 2/9/90: 9). Stoichkov marcó el primer gol de la liga, en el minuto 41 del primer tiempo. Antes de esa ocasión el Barça tuvo seis más, incluyendo un tiro al larguero de Amor.

Una vez conseguido el gol, el Barcelona se dedicó a asegurar el resultado. Como se mencionó anteriormente, el reglamento permitía entonces que cualquier jugador de campo entregase el balón al guardameta desde fuera del área, y éste podía mantener la

---

<sup>118</sup> Ver portada del Marca del sábado, 1 de septiembre de 1990.

posesión sin agarrarlo con las manos, tanto tiempo como la presión del contrario le obligase a deshacerse de él. Algunos equipos, entonces, utilizaban esta posibilidad para retener el balón y no arriesgarse a una pérdida. Una opción tan aburrida como pragmática: el Barça venció en el partido con esta estrategia. El resultado final fue 0-1.

El juego, así, resultó durante la segunda parte rárano en oportunidades de gol, y repetitivo en el número de cesiones hacia Zubizarreta.

#### *IV.2.1.2. LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)*

2:55 Recortes de Escaich a Serna en el área.

4:30 Jugada por la derecha de Gabino y centro sin rematador.

10:00 Tarjeta a Mino por falta a Stoichkov.

15:45 Centro peligroso de Gabino desde la derecha.

24:20 Remate de Gay de cabeza, desde fuera del área: no va a la portería.

25:45 Remate altísimo de Stoichkov desde fuera del área.

36:55 Pierde el balón Goikoetxea ante Francisco. El rebote lo agarra Gabino. Se interna y tira. Se interpone Nando. Córner.

39:40 Falta en la frontal del área *barcelonista*: Gabino chuta un poco alto.

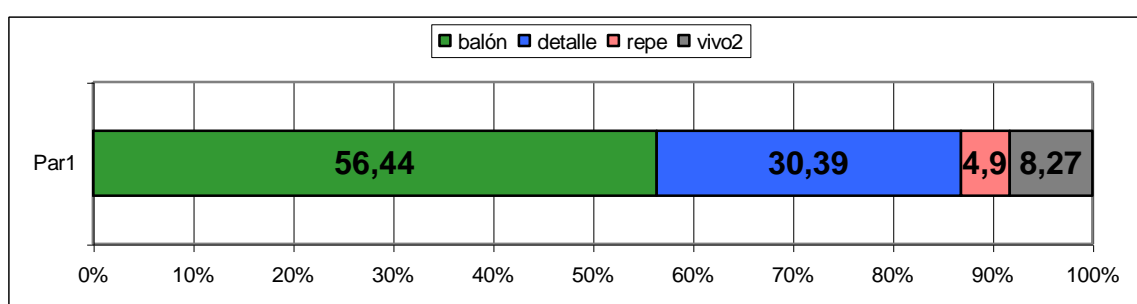
42:50 Biurrun atrapa el balón con las manos fuera del área y el árbitro no lo ve.

43:50 Robo de Eusebio. Pase muy bueno en profundidad hacia Rekarte. Remate fuera de éste desde lejos

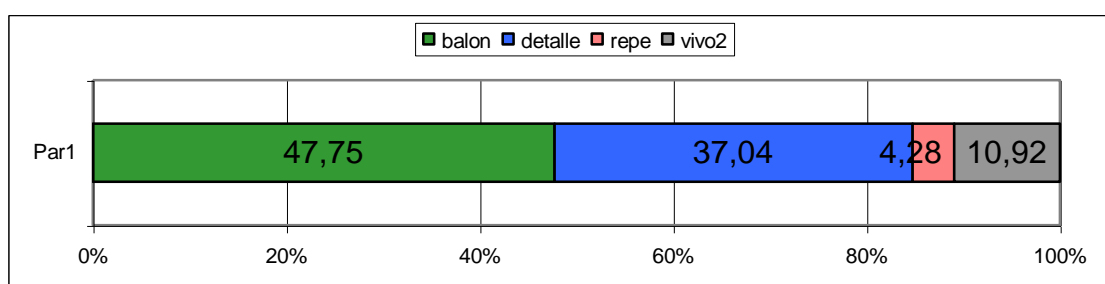
46:15 Barullo que procede de un saque de banda: falla en el despeje Serna y Gay está a punto de marcar. Se lo impide Zubizarreta, tirándose a sus pies en el área pequeña.

#### *IV.2.1.3. Recuento a lo largo de la línea*

Del pitido inicial al final se anotan 46:57 (siempre con el formato *minutos:segundos*). El tiempo en el que se muestra el balón en juego en vivo suma 26:30, por lo tanto, un 56,44%. El tiempo restante, 20:27, se distribuye de la siguiente manera: 2:18 –4,9%- de repeticiones; 3:53 –8:27- de la categoría que hemos denominado como *vivo2*, es decir, cuando se muestra el balón pero éste no está jugándose; y 14:16 –30,39%- de la categoría *detalle*, la que no muestra el balón.



El número de cortes que pueden observarse a lo largo de la línea temporal es de 467, lo que hace un promedio en bruto de 6,03 segundos por cada uno. Aparecen 9 DEIs diferentes.



Los tramos en que el balón está en juego aparecen por medio de 223 cortes, un 47,75% del total de conmutaciones. La cámara master, M, 146 veces: es decir, el

65,47% de las ocasiones en que se *pincha* un plano mostrando acción deportiva, y un 83,4% del tiempo invertido para este menester. En promedio, la duración es de cada uno sería de 9,08 segundos. Se utilizan, además otras 5 cámaras, en este caso: c2, c4, c6, c8 y C9 –ésta de forma anecdótica, una sola vez; aunque deliberadamente planificada-; con un promedio de duración en pantalla de 3,34 segundos.

En los intervalos de balón parado suben a programa alguna vez la totalidad de DEI que se han movilizado: 9 cámaras que participan en 244 cortes. El promedio de duración de las repeticiones es de 6,9, mientras que el de los planos *en vivo* que no muestran tramos de acción futbolística es de 4,86 segundos –es decir, el promedio de la suma de *detalle* y de *vivo*2-.

En la categoría *detalle* encontramos que se usan 6 DEI, para un total de 173 cortes, un 37,04%: c6, 62; c4, 57; c2, 21; a5i, 17; c8, 15; y M en una ocasión. Su duración, en promedio, es de 4,95 segundos.

En cuanto a los planos de situación o de espera, anotamos 51, con un promedio de duración de 8,27 segundos por cada uno.

#### *IV.2.1.4. Conclusiones a lo largo de la línea*

Se observa, en primer lugar, un muy bajo promedio de duración de cada corte con el plano master –9,08 segundos-, junto a un promedio elevado del resto los planos

que muestran el juego -3,42-. Esto puede obedecer a la voluntad de *dinamizar* el juego, en primer término. Los promedios, empero, no son siempre la mejor herramienta para establecer tendencias, y en seguida descubrimos que los planos que muestran el balón en juego desde c2 y c8 son notablemente más largos que los de c4 ó c6. Son 26 planos, es decir, la tercera parte de los del grupo *balón* que no son la M. En todos los casos, muestran a los porteros: la acción de éstos con el balón mientras esperan que se coloquen sus compañeros para recibir o, simplemente, mientras dejan pasar el tiempo – como ya se dijo, en aquella liga aún estaba permitido especular con el balón en el área-, ocupa mayor longitud en la línea temporal y alarga los promedios.

Minimizar la duración de cada corte de la M cuenta, en este caso, con un importante handicap: no hay C5, con lo que se pierde perspectiva para mostrar el juego *técnico* en lugar del *táctico* en todo el sector de la banda C. Es decir, que se puede dinamizar, pero tan sólo en determinadas zonas del campo. Xavier Garasa, el realizador de este partido, nos comentaba que no recordaba haber planificado nunca sin contar con esta cámara, con lo que, sin duda, debió de ser el resultado de un problema técnico.

El promedio de duración de los planos *detalle* y de los de espera y situación es muy alto. La explicación es compleja. Por un lado, el ritmo del partido es lento: el Barça, que va ganando, como ya se ha explicado, trata de *congelar* el juego para conservar el balón en su poder sin riesgos, lo que redundaba en el escaso número de ocasiones de gol o jugadas de peligro y de acciones técnicas remarcables: siendo muy generosos, cuatro o cinco en total. El balón se conserva, así, en juego plano por parte, principalmente, de la defensa y del portero del Barcelona, y hay pocas ocasiones para repetir. Además, alguna opción se evita –como dos acciones en fuera de juego del Barça



al principio-, o no se llega a tiempo. A veces, los períodos de especulación con el balón por parte de Zubizarreta y Koeman, por ejemplo, tratan de evitarse con largos planos del banquillo del Barcelona con así: uno de 8 segundos, otro de 9, dos de 12 y uno de 13, aunque ayuda a *pasarlos* el hecho de que se puedan escuchar las instrucciones de Cruyff –algunas en holandés para Koeman- o de Rexach.

#### *IV.2.1.5. Conclusiones parciales para la planificación*

Por otro lado, debemos precisar que el *hardware* tampoco ayudaba a acelerar el ritmo de corte. Se trabaja con magnetoscopios lineales y con bajo número de teleobjetivos y no demasiado potentes. Esta última aserción se comprueba por la escala de los planos cortos: el número de planos medios o más cerrados es muy bajo. A veces, la escala comprometida del plano se *simula* a base de dejar aire por arriba de la figura, de manera que se corte por donde está convenido. (26:00). En alguna ocasión también sucede lo contrario: la figura está tan cerca de la cámara que, por no perder el balón, se recorta a plano medio inferior: 8:14. La conclusión evidente, en cualquier caso, es que con más y mejor *hardware* se abren más posibilidades narrativas.

Un detalle es notable: la colocación de las cámaras c4 y c6. Están muy centradas, a unos quince metros de la línea del centro del campo. Los equipos que disputan el partido suelen manejar el balón, en su campo, pivotando sobre la columna *B*, y abren a las bandas ya en el campo contrario, cuando encuentran más oposición por el centro de su ataque. Como consecuencia de la colocación de las cámaras, los avances cercanos a la banda *A* suelen mostrarse de espaldas al ataque: literalmente, da sensación

de lejanía de la planificación a la acción. Por otra parte, en ocasiones podría darse el caso de ofertar planos con ángulos muy parecidos, que *saltan* al conmutar entre ellos.

Es notable, por otra parte, que los operadores de cámara encargados del encuadre *técnico*, es decir, de seguir el balón ajustando el tamaño a la estatura de los futbolistas más cercanos, tienden a continuar con la pelota cuando están *en el aire* y los jugadores desplazan el balón lejos de ellos. En este momento, en condiciones normales, el operador tendrá que elegir entre continuar mostrando la trayectoria del balón *en vacío* –sin ninguna figura humana en el interior del encuadre–, o mantenerse con los jugadores, dejando salir el balón de cuadro e invitando, por lo tanto, a que corten a otra toma –la de la cámara M, habitualmente–. Seguir el balón a ultranza da a veces como resultado desagradables efectos de escamoteo como el de 5:00.

El detalle de ofrecer el lanzamiento de falta directa desde la C9 es también notorio. Años más tarde, en el 98, Audiovisual Sport (AVS) lo reclamaría como exigencia en su libro de estilo.

El juego en vivo, quizás debido a la posibilidad de perder el tiempo que permitía el reglamento entonces, se omite en numerosas ocasiones.

Las jugadas con situaciones de fuera de juego no consiguen aclararse: de once señaladas, al menos, se repiten 3. En ninguna se aclara al estilo que impera actualmente: *analizando* la jugada –al estilo de la lejana moviola– adelante y atrás, para fijar temporalmente la atención en el instante del último toque del balón por parte de un jugador atacante.

En general, parecen contar con cuatro magnetoscopios para repetir, que cubrirían alternativamente la señal de siete cámaras, mediante una estrategia de este tipo: se graba de forma fija C9 en uno de ellos y, en los otros tres se alternaría, según la posición de la cámara en el campo, C4 con C6, c2 con c8 y c4 con c6. Otra estrategia posible de combinación es C4 con c8 y C6 con c2, que consigue que el plano general se mantenga en grabación el máximo de tiempo, en detrimento de las repeticiones de faltas desde el eje longitudinal del campo; es un planteamiento que funciona especialmente si no se cuenta con teleobjetivos en las posiciones c2 y c8.

La cámara M deja que el balón salga por arriba del cuadro mientras vuela tras los saques de volea del portero, y se *protege* el arranque de su movimiento prolongando el plano del guardameta, con c2 o c8: PM trasero.

En bastantes casos se hacen seguimientos parciales a jugadores –bien para prolongar una acción, bien para cerrar otra- mientras el balón está en juego, incluso aunque el protagonista del plano esté participando en ese momento en la disputa del balón.

La lejanía de la banda C sin C5 se cubre a base de cerrar el encuadre de la M cuando el balón circula por allí.

*IV.2.2. Par2: BARCELONA-REAL MADRID; 1ª parte. 30/1/97, 21:30. 1ª vuelta de los octavos de final de la copa del rey. Camp Nou, Barcelona. Emitido por A3TV.*

*IV.2.2.1. Antecedentes.*

Los días previos al partido fueron lluviosos: el césped fue protegido con una lona (Marca, 30/1/97: 7). La *consigna* de los medios de comunicación parece consistir en personalizar el partido como un duelo entre Ronaldo y Raúl, lo que apoya la elección de ambos para compartir pantalla con el efecto. Había jugadores procedentes de 14 países, y tan sólo 9 –cuatro en el Madrid y cinco en el Barça- eran nacidos en España (Marca, 30/1/97, 7).

El Madrid mandaba en la Liga, imbatido, pero con sólo tres puntos de ventaja sobre el Barça, máximo goleador –cercano al récord histórico hasta la fecha- con 60 goles en 21 partidos, con un promedio de 2,85 (El País, 30/1/97: 38). Sólo había dejado de marcar goles en tres partidos, uno de ellos contra el Real Madrid, precisamente, en el Bernabéu, donde perdió en la liga por dos goles a cero.

Ronaldo había marcado 18 goles, y Luis Enrique, 11. Por el Madrid, Suker llevaba 15, Raúl 10 y Mijatovic 9. El Barça había recibido 28 goles, y el equipo blanco tan sólo 14. De ellos, por cierto, 8 – el 57%- habían sido marcados con la cabeza, lo que parecía indicar un punto débil de su organización defensiva (El País, 30/1/97: 39).

El Real Madrid, de perder la eliminatoria, quedaría tan sólo en una competición, mientras que su rival mantendría opciones en tres: liga, copa y Recopa de Europa.

Protagonistas y medios especulan con que el resultado del partido podría decidir la hegemonía actual en el fútbol español tanto como la entereza psicológica para afrontar el resto de la temporada. En Barcelona, Cruyff y Núñez declaran que la última vez que el Real Madrid eliminó de la copa al Barcelona, en semifinales de la copa del año 1993, tan sólo tres días después los madrileños perdieron en Tenerife y el Barça ganó así la Liga (Marca, 30/1/97: 3-4). De las anteriores 15 eliminatorias de copa disputadas entre ambos equipos, los catalanes vencieron en ocho ocasiones, por siete victorias de los madrileños.

En cualquier caso, de los tres últimos partidos que había jugado el Barcelona en casa, dos acabaron con el público protestando y sacando los pañuelos<sup>119</sup>. Y hay que anotar que, en el último de ellos, el público silbó a su equipo, que había ganado por ¡6 goles a cero!, al Rayo Vallecano.

La última victoria del Real Madrid en el Camp Nou, en liga, fue en la temporada 83-84, y muchos de sus jugadores actuales no habían jugado nunca en este campo.

#### IV.2.2.2. LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)

3:35 Figo para Ronaldo, que tira fuera después de hacerle un caño a su defensor

---

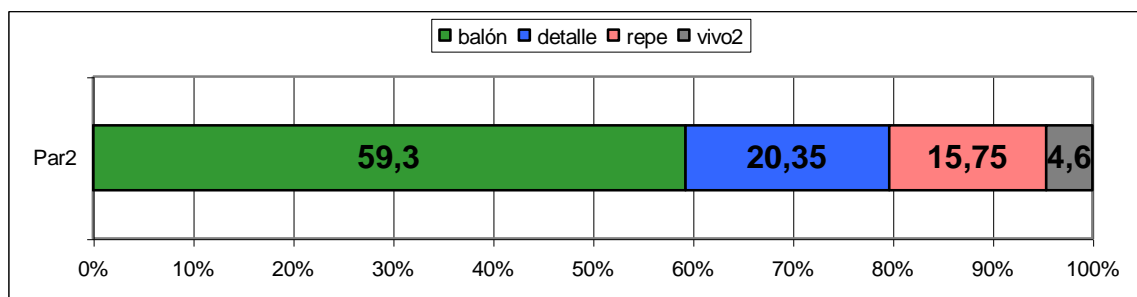
<sup>119</sup> Como es bien conocido, el público de los campos de fútbol españoles, cuando pretende protestar contra la directiva de su club, agita los pañuelos como si estuvieran reclamando el trofeo para el torero en las citas taurinas. El gesto es denominado *pañolada* por la prensa.

4:15 buena jugada del Madrid; Raúl pasa al hueco, saque de puerta  
4:50 Bonito quiebro de Ronaldo  
7:00 Fea entrada por detrás de Seedorf a Ronaldo  
9:20 gran ocasión de Suker, para Baia  
9:50 Tarjeta a Amavisca  
11:10 Toca Ronaldo, remata Luis Enrique alto  
12:40 Se cuela Mijatovic, Sergi le quita el balón; saca Baia hacia Guardiola, que  
está solo éste avanza y pasa en profundidad para el  
13:10 Gol de Ronaldo  
16:00 Gol de Suker: balón suelto en la frontal del área y, llegando desde atrás,  
fusila  
19:00 Jugada de Figo y fallo en el remate de Popescu  
23:30 Tiro falta Roberto Carlos desde muy lejos, para Baia  
25:55 Entrada en falta de Amunike a Amavisca, tarjeta  
26:30 Buena acción técnica de Figo en IVC  
28:25 Ocasión de Luis Enrique, quien tira fuera por poco  
29:00 Suker no llega a pase de Mijatovic  
31:40 Piden falta a Ronaldo y mano en la frontal  
34:40 Media bicicleta y caño de Seedorf a Nadal  
35:45 Raúl roba y tira, para Baia  
37:10 Intento de vaselina de Suker, fuera  
40:00 Bronca por una entrada de Hierro a Figo  
44:10 Buena triangulación entre Amavisca, Seedorf y Panucci  
45:00 Blanc pasa a Luis Enrique, que tira una vaselina que se va alta, por poco

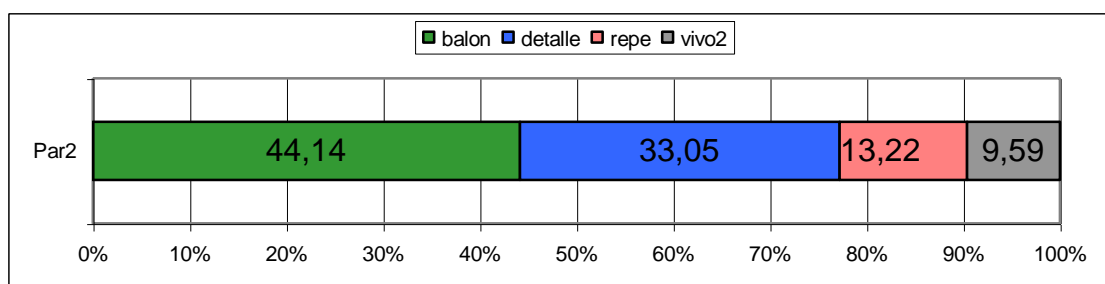
#### *IV.2.2.3. Recuento a lo largo de la línea*

Contabilizamos en este encuentro 45:42 de duración total. El tiempo durante el cual se ha mostrado el balón en juego ha sido de 27:06, un 59,3%. El segmento temporal restante supone el 40,7% en que no se enseñaba acción deportiva en vivo: 9:18

de *detalle*, el 20,35%; 7:12, un 15,75% de repeticiones; y el 4,6% para la categoría *vivo2*.



El número de cortes total anotado ha sido de 469 planos con 18 cámaras diferentes. El promedio de cada corte que se obtiene es de 5,85 segundos. Se utilizan para mostrar el juego 207, el 44,14%.



Para ello se han empleado 6 cámaras. M se ha *pinchado* en 137 ocasiones, un 66,18% de la categoría *balón*, ocupando el 90,04% del tiempo –24:24-. El promedio de duración es de 10,69 segundos y de las otras cinco cámaras de esta categoría de 2,31 segundos. Éstas suman 2:42 y 70 cortes, el 33,82%. Son c2, c2i, c4, C5 y c6.

Los segmentos en los que el balón no está en juego son 262, procedentes de 18 cámaras. El promedio de duración de las repeticiones es de 6,97, y el del resto de posibilidades sin balón de 3,42.

En la categoría *detalle* contabilizamos 155 cortes –el 20,35 del total-, procedentes de 13 cámaras distintas, aunque cinco de ellas se usan tan sólo una vez: C5i, C6, C7, m1 y m8: es decir, las dos *microcámaras* de detrás de las porterías y tres elevadas, una de ellas la que está centrada en el ángulo contrario.

En planos de situación y de espera se emplean 7 cámaras, con un promedio es 2,8 segundos.

#### *IV.2.2.4. Conclusiones a lo largo de la línea*

Fijándonos primero en los tramos en los que el balón está en juego, se observa un patrón de corte rápido, intercalando a menudo planos cortos de acción, manteniendo el promedio de duración de la M en pantalla algo por debajo de los 11 segundos. Tan sólo esta voluntad es suficiente para elevar el número total de cortes que se pueden contabilizar, puesto que el tiempo de juego se compartimenta más. Tenemos evidencia de este interés concreto, además, por el promedio de duración de los planos cortos que muestran el balón en juego: 2,31 segundos: lo justo para incluir una pequeña puntuación en la narración, y apenas suficiente para observar una acción técnica. De hecho, 23



planos de este estilo ocupan menos de dos segundos en esta línea temporal. Donde hubiera habido, por ejemplo, un corte de M de 25 segundos, ahora se cuentan dos de la M de 11” de promedio y uno de C5 de 3”.

Otro indicio es la planificación con las cámaras c2i y c8i, es decir, cámaras al otro lado del *eje primordial* –ver página 276- participando en la acción en vivo: toda una novedad.

A partir del minuto veinte de partido, aproximadamente, sucede un grupo de acciones que mantiene el balón en juego durante, al menos, un minuto y medio. En pantalla se muestra por medio de 17 cortes, con una estructura perfecta plano master-insertos, donde ningún corte de M supera los 14 segundos.

Existe, pues, una voluntad dinamizadora del ritmo de corte con el balón en juego, que sustituye a un eventual sistema „plano que muestra la táctica-plano que ofrece un aspecto técnico’ como único criterio del patrón de corte del balón en juego.

Este criterio dinamizador se intenta imponer en otros aspectos del partido, por ejemplo, en las secuencias de espera. Encontramos varias cuya vertebración responde a una estrategia de montaje paralelo: por un lado, plano total del portero, plano detalle del balón, plano medio del portero otra vez mientras corre a sacar, plano general del campo mientras vuela la pelota, plano de conjunto de los dos jugadores que disputan por alto, plano general y sigue el juego; por otro, los protagonistas de la anterior jugada – Ronaldo, Capello, Panucci, en este caso- y los que, supuestamente, podrían recibir el saque –Suker-, una suerte de anticipación. En pantalla se alternan los dos esquemas, lo

que necesitaría, evidentemente, del doble de tiempo del que se va a disponer y que tiene como resultado, por lo tanto, planos de menor duración en el *encaje* forzado final.

En este esfuerzo por dar un producto con un ritmo elevado de final también participan los planos de la categoría de *detalle*, un tercio del número total de cortes, con un promedio breve: 3,6 segundos por corte. Generalizando, el número de planos cortos es muy elevado, y más planos en el mismo espacio, como ya estamos viendo, supone acortar los promedios de duración: 3,61 segundos.

El tratamiento del material registrado merece un comentario aparte. Del tiempo total de las repeticiones –7:12-, 1:57 –más de una cuarta parte: 27%- proviene de la C1 que, a la sazón, es un sistema *super slow motion*. Además se detecta un esfuerzo para crear bloques de repeticiones *abrochados* por reacciones del banquillo. También encontramos el fenómeno de la *latencia*: una jugada que ha permanecido sin repetirse hasta que se ha encontrado la ocasión. En este caso se trata de una ocasión sin excesivo peligro, casi tres minutos después de que sucediese.

#### *IV.2.2.5. Conclusiones parciales para la planificación*

El encuadre de la cámara M no persigue mostrar la mayor parte posible del EJE, ni mucho menos. En ocasiones muestra un número reducido de jugadores. Los planos técnicos de juego se llevan bastante ajustados también, con idea de transmitir la acción deportiva a la pantalla con el mayor tamaño posible.

En la gran mayoría de las ocasiones en que se detiene el juego, de la cámara M se pasa a la C5. Se observa, por lo tanto, la tendencia de aislar al protagonista de las acciones por un plano medio o medio-largo picado, con verde de fondo. Se trata de una predilección deliberada porque, aunque no pertenezca a nuestro corpus, en la segunda parte de este partido está la prueba: tras el gol de Giovanni, el primer plano corto del jugador aislado que se muestra es el de la C5; más adelante, al final del primer bloque de repeticiones, descubrimos que una de ellas es de la misma celebración que hemos contemplado en vivo desde arriba, esta vez desde c2 en PM. La toma estaba –se comprueba, posteriormente, en las repeticiones–, pero se prefiere la del patrón de corte habitual.

Trata de mantenerse una cierta ecuanimidad en cuanto a los planos de los protagonistas del banquillo, como puede observarse, por ejemplo, en sendos planos cortos desde a5, alrededor de la media hora de juego.

En cuanto a una participación activa de la puesta en pantalla en relación al compromiso entre información y espectáculo, anotamos dos hechos notables: por un lado, se muestran objetos en el terreno, haciendo un paréntesis mientras el balón está en juego muy cerca del final del primer tiempo, inclinando el equilibrio informativo hacia el lado de la polémica; por otro, se apuesta por un seguimiento a Ronaldo y a Raúl con una puesta en pantalla simultánea, respondiendo a la *situación mediática* planteada en los días anteriores al partido. Para este menester, se destinan dos cámaras, colocadas junto a las C4 y C6, y un magnetoscopio, al que le llega la señal compuesta en uno de los buses del mezclador de la unidad móvil auxiliar –o *esclava*, en otros entornos de producción–.

*IV.2.3. Par3: REAL MADRID-VALENCIA. 2ª parte. Domingo, 24/11/96, 19:30.*

*Santiago Bernabéu, Madrid. Emitido por Canal +, en codificado.*

*IV.2.3.1. Antecedentes.*

Durante los días anteriores al partido, dos habían sido los principales temas de comentario de la prensa madrileña. Por un lado, que el Real Madrid podía hacerse con el liderato. El Barça iba como líder y jugaba en el difícil campo del Ath. de Bilbao, en San Mamés. Si el Barcelona perdía y el Madrid ganaba en su casa, se colocarían líderes de la competición.

Por otra parte, el rival de los *madridistas* acababa de fichar a un nuevo entrenador, que aún no podría dirigir a su equipo desde el banquillo: Jorge Valdano, quien había pertenecido al Real Madrid como jugador y como entrenador. Fue presentado a sus jugadores el viernes, dos días antes del partido (Marca, 23/11/96: 10-11). Como veremos, el partido lo contempló desde una cabina de radio, ejerciendo de comentarista de excepción.

Mijatovic había fichado esa temporada por el Real Madrid después de jugar tres temporadas exitosas con el Valencia, con lo que se enfrentaba a sus *ex-compañeros*.

El Ath. de Bilbao venció 2-1 al Barcelona, con lo que el partido se llenaba de expectativas añadidas: se ponía en liza el liderato.

El Real Madrid llegaba al partido sin haber perdido a lo largo de la liga, con 26 goles a favor y 10 en contra. No había marcado en los dos últimos partidos en casa, pero sólo había encajado un gol en todos los jugados como anfitrión.

El Valencia llevaba cuatro partidos sin ganar, y en los dos últimos no había conseguido ningún gol: 19 goles a favor y 18 en contra. Estaba en un momento de crisis, con la salida del equipo del anterior entrenador –Luis Aragonés- y de la máxima estrella, Romario, y la llegada de Valdano para hacerse cargo del puesto de técnico. Además, tenía bajas importantes: casi toda su defensa titular –Iván Campo, Camarasa, Javi Navarro, Patxi Ferreira-, y hombres determinantes para su ataque –Fernando y, sobre todo, Claudio López y Romario-.

El equipo visitante llevaba desde la temporada 83-84 sin ganar en el Bernabéu. En los últimos 13 partidos, tan sólo había logrado empatar a cero el de la temporada anterior, la 95-96.

En un campo casi lleno (90.000 espectadores dicen las crónicas), el Valencia comenzó marcando. Los de casa se pusieron por delante antes del descanso con dos goles de Suker.

Al final, Suker había convertido en gol los tres remates que realizó a puerta –en esta misma temporada ya había conseguido otros tres goles contra la Real Sociedad; y Raúl marcó el cuarto del Madrid con una vaselina por encima de Zubizarreta. El

segundo gol del Valencia, al final, fue de penalti, después de que Roberto Carlos tocara con la mano un centro que, en principio, parecía sin peligro.

#### *IV.2.3.2. LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)*

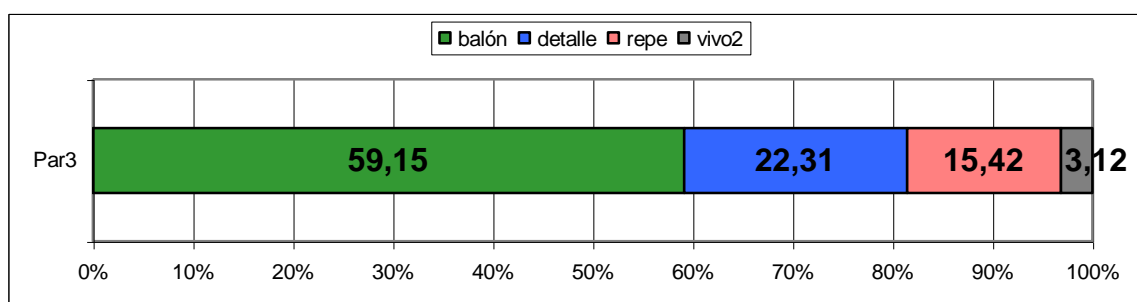
- 2:20 Falta de Poyatos a Mijatovic
- 3:10 Víctor trata de hacer un caño de tacón
- 4:20 Jugada de peligro de Raúl, en situación dudosa
- 5:00 Contraataque peligroso de Mijatovic y taconazo de Seedorf
- 5:45 Contraataque de Víctor, Mijatovic vuela fuera por poco
- 7:20 Acción individual vistosa de Seedorf contra dos contrarios en la banda
- 8:40 Entre Hierro y Mijatovic le hacen un bocadillo a Vlaovic, quien se lesiona y se lo llevan en camilla
- 13:30 Centra Eskurza, remata Moya y para Illgner
- 14:55 Gol Suker –en posición dudosa- después de un jugadón entre Redondo, Seedorf y Roberto Carlos
- 16:00 Gol anulado por fuera de juego a Mijatovic
- 17:50 Derribo de Hierro que no se pita
- 18:55 falta a Raúl al borde del área
- 21:30 Pase casi imposible de Seedorf muy bueno, un poco largo
- 22:25 Otro detalle de calidad de Seedorf
- 22:45 Remate alto de cabeza de Mijatovic
- 27:45 buena pared entre Otero y Gálvez
- 29:05 Golazo de Raúl, amagando y elevando el balón cuando cae Zubizarreta, después de un gran pase en profundidad de Mijatovic
- 34:50 Tiro fuera de Sietes
- 37:25 falta peligrosa de Otero a Mijatovic
- 38:30 Taconazo Raúl, que abre a la banda
- 39:55 Control virtuoso de Gálvez
- 41:30 Despeje de puños espectacular de Illgner
- 42:40 Intento de Roberto Carlos de marcar desde sesenta metros
- 44:25 mano de Roberto Carlos: penalti

45:30 Mendieta convierte en Gol el penalti

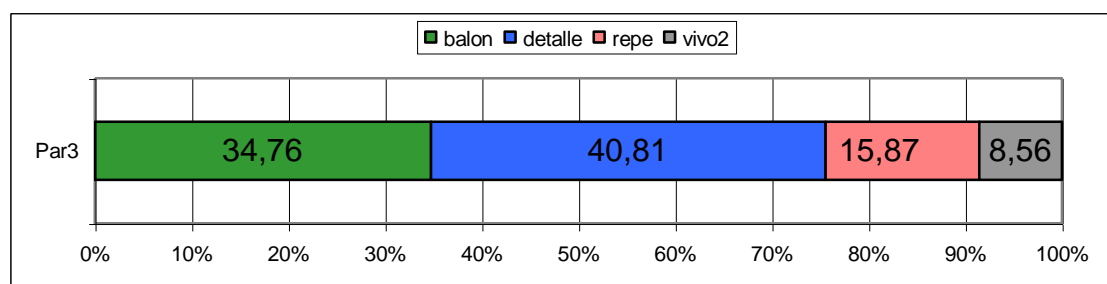
48:15 Caño y recorte de Iñaki

#### IV.2.3.3. Recuento a lo largo de la línea

El segundo tiempo de este partido dura 49:05. El 59,15% de este tiempo permanece mostrándose el balón, durante 29:02. El restante, sin balón, por lo tanto, ocupa el 40,85%, distribuido en 10:57 para la categoría *detalle* –el 22,31%–; 7:34 para repeticiones –15,42%–; y 1:32 para *vivo2* –3,12%–.



Se utilizan 16 cámaras –hay que hacer notar que no se añade a programa y, por lo tanto, no se contabiliza, la C4 durante este período– y se cuentan 397 cortes en total, con una duración, en promedio, de 7,42 segundos por cada uno.



En cuanto a la puesta en pantalla cuando el balón está en juego, contamos 5 distintas cámaras a lo largo de la línea, y 138 cortes. De estos, 97 muestran la cámara master (M), a un promedio de 16,69 segundos por corte; en el número de conmutaciones de la categoría *balón* esto supone un 70,29%, que pasa a ser un 24,43% si lo relacionamos con el total de cortes. En tiempos la diferencia también es notable: la M mostrando el balón ocupa 26:59, el 54,97% del tiempo total, pero el 92,94% del tiempo que se muestra el balón. Sólo 2:03 en 41 cortes, a un promedio de 3 segundos por corte, ocupan el resto de cámaras que aparecen narrando el juego *en vivo*: C5, r35 y, anecdóticamente, c5 (dos veces) y c6 (una).

Cuando el balón está parado se utilizan, en alguna ocasión por lo menos, la totalidad de las 16 cámaras detectadas, para 244 cortes, es decir, un 65,24% del total de planos registrados. Hay 63 cortes de repeticiones, el 15,87% del total. El promedio de duración de cada una de ellas, 7,21 segundos, se asemeja al promedio total, 7,42, lo que hace que ese porcentaje de número de cortes sea muy parecido al de tiempo que ocupa en pantalla: 15,42%. Hay repeticiones de material tomado por todas las cámaras, excepto por la M.



En la categoría *detalle* encontramos estos números: 162 cortes, el 40,81% del total, a un promedio de 4,06 segundos cada uno. Los DEI que tienen más peso en este apartado son c2, c5, C5, c6 y c8; se utilizan 14 en total.

Para *vivo2* se han empleado la M y C5; y c5, C9 y r35, cada una, en una ocasión. Son 34 cortes, al promedio más bajo de los observados: 2,71 segundos por corte.

El número de planos cortos total es de 201, es decir, el 50,63% de todos los planos. Se muestran 160 cortos mientras el juego está parado y 120 de ellos son de igual ángulo o más estrecho que plano medio. Es decir, que casi un tercio, el 30,23%, del total de planos del partido son medios o muestran aún menor ángulo de los protagonistas. El promedio de duración de éstos es de 4,02 segundos.

#### *IV.2.3.4. Conclusiones a lo largo de la línea*

Mientras que el ritmo de juego era intenso, el audiovisual es *reposado*. Cuando el balón está en juego se corta en muy pocas ocasiones sobre la cámara master (menos del veinticinco por ciento del total), alargando el promedio de duración de ésta en pantalla pero, además, se hace con tan sólo dos cámaras. Estos factores hacen que el porcentaje de nº de cortes con balón sobre el total sea el más bajo de todos los que hemos estudiado. Aún así, es más que reseñable que, de once cortes que duran más de treinta segundos con la cámara M, siete son después del minuto 33 de juego –es decir, a partir del cuarto gol del Real Madrid, el que hacía un resultado de cuatro a uno- y cinco

más allá del 40. Lógicamente, también el tiempo en que está en pantalla esta cámara en relación al total en que se muestra el balón en juego es de los más altos.

Sirva como ejemplo del ritmo relativamente pausado de este partido una ocasión, cerca del minuto 24, donde el balón permanece en juego durante dos minutos y medio seguidos. Se resuelve en quince planos, incluido uno *detalle* del portero mientras sacaba.

El patrón de corte habitual indica que, cuando finaliza una jugada, del plano de la cámara M se suele pasar a un detalle de c5 o, en menor medida, a C5 ó c2; salvo en las ocasiones en que existe urgencia narrativa para acomodar la LAP, en las que la prioridad es pasar a la repetición inmediatamente.

La diferencia de duración en pantalla de los cortes que muestran balón y los que no es tremendo: una proporción aproximada de 3,5 a 1. Es norma general que se acelere el ritmo en cuanto se interrumpe el juego, pero en esta ocasión el contraste la hace más notable. Los planos de situación y de espera, por otro lado, favorecen este ritmo: tanto el número de cortes como el promedio de duraciones son más bajos registrados.

Los bloques de repeticiones se ajustan en duración a base de regular la de cada uno de los cortes. Lo que se pretende es que la porción de material más irrelevante, o la que esté en peores condiciones de ser mostrada en esta toma en concreto se acelere, para que no ocupe mayor longitud en la línea temporal que la necesaria. Es de notar que todas las cámaras que participan en el partido, menos la M, proporcionan material para

las repeticiones, pero también que no se muestre la de la C6 cuando el gol de Suker ha sido conseguido en el límite del fuera de juego.

La jugada que da origen a este gol es un prodigio de coordinación y técnica, especialmente la pared que trazan Roberto Carlos y Seedorf a base de un taconazo en profundidad de éste y la velocidad de aquél: su centro preciso lo remata Suker a puerta vacía. Inmediatamente tras el gol, se muestra una repetición con toda la jugada y se sale a Seedorf. Pero hay tres personajes más que remarcar: se trata del tercer gol de Suker en el mismo partido; Redondo ha recuperado un balón que ha permitido sorprender a la defensa; la carrera y la asistencia de Roberto Carlos también han sido cruciales. Se retorna más de tres minutos más tarde, aunque el Valencia tiene un saque de banda a favor en *IIA* y mucha prisa, para remarcar la ligazón de la jugada. El tiempo de latencia de esta repetición es tan largo debido a que, mientras tanto, Mijatovic ha marcado un gol que ha sido anulado por fuera de juego, con lo que perdió urgencia narrativa pero no vigencia.

Regresa de nuevo veinte segundos después a remarcar la acción de Seedorf porque, aunque no se le ve actuar en las dos repeticiones, esta vez no tan afortunadas, se vuelve al juego en vivo por medio de un plano corto suyo. Aún más tarde, a ¡4:17! del gol, otra repetición más, acabando con el gesto alegre del goleador. Esta repetición se ha insertado tras la de una falta peligrosa que se ha producido junto al área del Valencia. Se pasa por un plano de situación y se muestra, una vez más, un PM de Seedorf.

#### *IV.2.3.5. Conclusiones parciales para la planificación*

El plano inicial es suficientemente explícito, y bien conocido: es un plano detalle del balón y de las botas de los que van a ponerlo en juego; dice literalmente: aquí veremos fútbol, aquí lo más importante es el balón. Por un encadenado se pasa a un gran plano general, mostrando gradas y el EJE, cerrándose poco a poco hasta encuadrar la línea del equipo que posee el balón y la última defensiva del contrario, el cual es su tamaño habitual cuando no hay ocasión de gol. Este suave movimiento de *zoom* adelante indica, también de forma literal, que el público está siempre ahí, rodeando el campo, pero que no se muestra constantemente para poder centrarse en lo importante de la jugada, se mantendrá normalmente en *off*, desde donde se hará oír.

El encuadre de la cámara M demuestra una *lectura* del partido constante: el Valencia juega con las líneas muy juntas, para presionar al Real Madrid y tratar de que se deshaga pronto del balón o de que sus delanteros caigan en el fuera de juego, y entonces se abre el cuadro para mostrar la mayoría del E.J.E. Si se recupera un balón cerca del área propia y el jugador tiene la posibilidad de iniciar un contraataque, inmediatamente se abre el encuadre por el extremo del ataque para incluir a todos los jugadores capacitados para participar. Por ejemplo, en el 13:15 se abarca todo el E.J.E. O en 40:50, con el Real Madrid achicando espacios tras un centro sobre su área y el balón en poder de la última línea del Valencia, una interesante manera de comprobar los movimientos defensivos.

En saques de portería, sin embargo, apenas muestra sólo el área. O en jugadas de peligro, cerca del área, tiende a concentrar la atención, cerrando cuadro, en lo que pasa

en las inmediaciones del balón: 39:35, y va abriendo suavemente o espera a un desplazamiento de balón para hacerlo más rápido. Otras veces, como en un saque de volea de Illgner en 24:50, llega a mostrarnos la grada por el límite superior del encuadre, que tapa el balón, por cierto, perdiendo de vista casi el césped y, por tanto, a los jugadores que se preparan para recibir el saque, fijándose sólo en el balón – focalización primaria-.

Cambio de escala notable: el tamaño del treinta por ciento de todos los planos es PM o más cerrado, cuando el master está en pantalla tanto tiempo y, además, tan abierto. En los planos cortos se descansa principalmente en la c5, que da un total de 66 –para más de 4:30- cuando el balón no está en juego. La c2 también contribuye notablemente, con 27 y la C5, con 23. Con el balón en juego la primera elección es la C5: 32 de 41 veces.

No sólo hay un protagonista en focalización terciaria, que es Jorge Valdano, sino que se proponen asociaciones que se *saltan* la realidad: unos planos después de que Raúl demuestre calidad y sangre fría con su gol de vaselina, nos enseñan a Valdano en pantalla, recordándonos que fue su *descubridor* y sugiriendo por lo tanto que, por encima de la actualidad como profesional del entrenador argentino, permanece un especial aprecio por el jugador que, en este instante, ha ejercido de enemigo principal.

Si no se trata de una repetición o un bloque de varias repeticiones que se incluya cuando, tras un choque, un jugador permanece en el suelo, o tras un gol, suele apurarse el tiempo lo máximo posible, de tal manera que cuando se regresa del *flashback* suele ser a la cámara M, con el balón en vivo.

No hay un esquema infranqueable a la hora de incluir las repeticiones; por ejemplo, tras el gol de Raúl no se da ninguna repetición durante los 44 segundos que se invierten en volver a mostrar el balón en juego: se pone en pantalla la alegría de los jugadores, júbilo del público, Capello aplaudiendo el gol, más abrazos entre los futbolistas, Zubizarreta gritándole a su defensa, los defensas del Real Madrid felicitando a Raúl, caras y movimiento alegre de bufandas por parte del público, un travelín con plano general contrapicado de la grada principal, la cabina de radio donde está Valdano sonriente y, de nuevo, plano medio de Raúl mientras el árbitro ordena el saque de centro.

Con el balón en juego, se aprovecha un centro que trata de alcanzar Raúl para mostrar un plano corto suyo y una repetición, 1:14 después, de la jugada del gol, analizando la situación reglamentaria del jugador, y se regresa a la cámara M, ya que el balón ha estado en juego en todo momento, un total de trece segundos. Algo más adelante, Mijatovic incurre en fuera de juego, se analiza su posición y se pasa a otra repetición del gol de Raúl, tres minutos después, desde el ángulo contrario; se regresa con el balón en juego. A los 4:40 se remarca, rotulando sobre un plano de Mijatovic, el número de asistencias que este jugador ha realizado en la liga, se da una repetición con el pase, desde c5; otra desde r9, que muestra cómo entra el balón en la red; otra desde c8, mostrando sólo el gol desde el toque de Raúl; el momento en que Zubizarreta entra en la portería a recoger el balón y el saludo de Roberto Carlos felicitando al goleador, al que se le ve sonriente por primera vez –el resto del tiempo ha mantenido gesto de concentración-; se regresa al balón, que está en juego después de que el Valencia haya efectuado dos cambios en su alineación, de los que se da noticia con rótulos. Aún, 6:20

después, tras un tiro muy alto de Sietes, se muestra una repetición de la reacción de Capello, su gesto al banquillo y al jugador, y se regresa al juego trece segundos más tarde.

La intención narrativa de los bloques diferidos de repeticiones es analizar y resumir: más con menos, como se ha enunciado en alguna ocasión: un ejemplo está en el bloque final, en que se nos muestra un análisis adelante-atrás de la mano de Roberto Carlos en el área, el gesto que éste le dirige al árbitro y el lanzamiento de Mendieta desde detrás de la portería, con r1, donde se aprecia que el jugador lanza mirando al portero en el momento de golpear el balón.

También, aunque ya se ha comentado en la parte III, la secuencia montada con repeticiones para explicar el intento de gol lejano de Roberto Carlos es perfectamente explícita: tras el tiro, que Zubizarreta detiene sin problemas, y que ni siquiera iba dirigido a la portería, saluda a Roberto Carlos, como agradeciéndole que le entregue el balón tan sencillamente, y consolándole por el intento fallado; acto seguido, vemos al defensa devolviendo el saludo a Zubizarreta, como disculpándose si hubiese parecido un gesto intrépido basado en el menosprecio: es una secuencia que va algo más allá de la mera demostración de la jugada, nos habla del respeto entre profesionales, salvando la enorme distancia que les separa en el campo.

El penalti, casi al final del partido, se planifica como si se tratase de un duelo del oeste: planos que aíslan a los dos protagonistas y al causante del problema, y sólo habrá un vencedor. El resultado de esta escaramuza será inapelable. El plano de la grúa es *semisubjetivo*, decantado del lado del débil, el que tiene más posibilidades de perder.

*IV.2.4. Par4: BARCELONA-ATLÉTICO DE MADRID. 2ª parte. 16/3/97, vuelta de los cuartos de final de la copa del Rey. Camp Nou, Barcelona. Producción de TV3, realización de Telemadrid con equipo de TV3 –debido a un conflicto laboral en TV3-, para la FORTA.*

#### *IV.2.4.1. Antecedentes*

El banquillo del Barça andaba revuelto. Ni Pizza ni Iván de la Peña jugaron un par de semanas antes en el derbi catalán en liga. Lopetegui y Cuéllar iban haciendo declaraciones acerca de su no titularidad. Amunike marcó el solitario gol que dio la victoria a los suyos el fin de semana anterior en Logroño. Por el Atleti, mal resultado: perdió uno cuatro contra el Valencia.

En el partido de ida, jugado el 26 de febrero en el Vicente Calderón, habían marcado Caminero y Kilo para el Atlético, y Pizzi los dos –uno de penalti- para el Barcelona, que llegó a ir ganando uno a dos.

El presidente del Atlético, Jesús Gil, se había dedicado a *calentar* el partido, con declaraciones que amagaban no disputar el partido como protesta a las últimas actuaciones arbitrales, especialmente en el partido del fin de semana contra el Betis, en su opinión contrarias a los intereses de su equipo. La televisión demostró que Esnáider no agredió a Vidakovic (Marca, 11/3/97, pág. 10). Por esta acción fue expulsado, y resultó baja para el partido que nos ocupa en el Atlético de Madrid. Al día siguiente también fueron sancionados Simeone y Geli, que tampoco pudieron disputarlo.



El entonces entrenador del Ajax, Van Gaal, se hallaba en las gradas espiando al Atlético de Madrid, equipo al que se enfrentaría el siguiente miércoles, en partido de Liga de Campeones. La prensa ya aventuraba su paso al Barça próximamente.

Un partido de copa que responde a los cánones. El Atlético de Madrid, jugando al contraataque, consigue convertir tres de sus acciones, aprovechándose de la efectividad de Pantic –consigue los cuatro goles, tres en la primera parte- y de la rapidez de Aguilera y Paunovic. El entrenador del Barcelona, Bobby Robson, trata de reorientar el partido, y retira a sus jugadores menos ágiles de la defensa para inundar de atacantes su equipo. Se van Popescu y Blanc, y entran al césped Pizzi y Stoichkov. El equipo madrileño consigue un resultado de tres goles a cero en el descanso, y parece un resultado definitivo.

En la segunda parte, el Barça aparece en el campo como un vendaval, y el partido se convierte en una sucesión de jugadas peligrosas sin pausa. En los primeros seis minutos de la segunda parte, el Barça consigue dos goles y un par de ocasiones fallidas más, y Pantic su gol número cuatro, fruto de la presión de su equipo que fuerza un error de Vitor Baia. Pero el Barcelona está determinado a ganar, y su ambición goleadora –se enfrentaban los dos equipos que, al final de temporada, fueron los máximos goleadores de la Liga: el Atlético uno más que el Barça- avasalla a sus rivales, consiguiendo ganar un partido que parecía perdido, y con ocasiones de sobra, como una que Iván de la Peña tira fuera tras una asistencia de Stoichkov al segundo palo en el tiempo de descuento. En total, 14 oportunidades de gol por parte del Barça –cinco convertidas- y veintisiete por el Atlético –con cuatro goles-: un verdadero festival atacante.

El público celebró la victoria como el triunfo en una competición –el mismo que había silbado, en enero, a su equipo tras vencer por ¡seis a cero! Al Rayo Vallecano-; Vitor Baia lloraba sus errores derrumbado en el césped, se escondían las pancartas contra Robson y Núñez que habían aparecido tras el descanso. El Atlético, sobre todo su goleador, Pantic, regresaba perplejo. Un gran partido de copa. El Marca titulaba al día siguiente: “¿Se imagina un mundo sin fútbol?” y, en páginas interiores: “Nuestros nietos no se lo podrán creer”. El cronista y enviado especial de este diario, Roberto Palomar, calificaba de “legendario” y de “una de las mayores explosiones futbolísticas de la historia” el partido (Marca, 13/3/97: 2).

#### *IV.2.4.2 LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)*

5:35 Remate flojo de Kiko

9:10 Tiro de Aguilera, rechaza Baía, remata a gol Pantic

12:25 Bicicleta de Figo por la banda, se interna y centra. Desvía a córner, con peligro, Prodan

14:50 Ocasión de Ronaldo sobre la salida de Molina tras un gran pase de De la Peña

18:15 Golpe de López a Figo, que le produce una hemorragia en la nariz

19:05 Entrada tremenda de Popescu a Aguilera

19:50 Tarjeta a Blanc

23:00 Doble remate de Luis Enrique cerca del área pequeña: el primero rebota en Prodan, el segundo lo para Molina

28:20 Gol de Pantic desde fuera del área tras un pase de López que cruza todo el campo

30:45 Penalti de Blanc sobre Kiko

31:45 Gol de Pantic en el lanzamiento

33:50 Tarjeta a Santi por falta a Figo

34:50 Tarjeta a Prodan por falta a Ronaldo

38:25 Buen tiro Paunovic, fuera

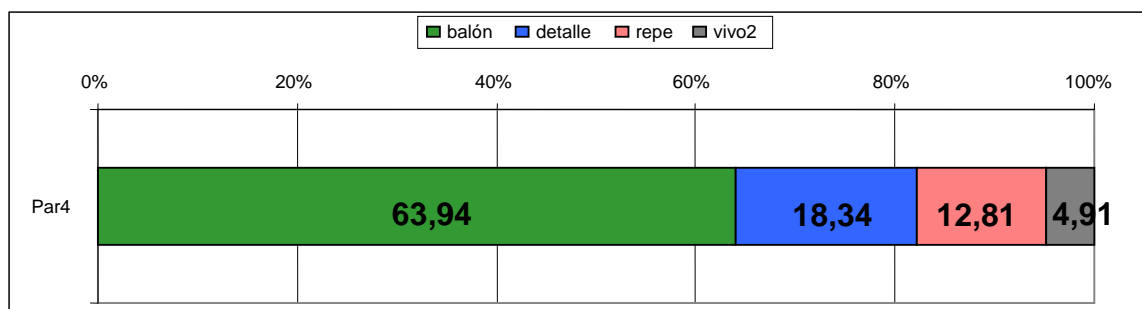
41:00 Robson revoluciona el partido: se retiran Popescu y Blanc, ingresan Pizzi y Stoichkov

42:55 Remate de volea fuera de Stoichkov

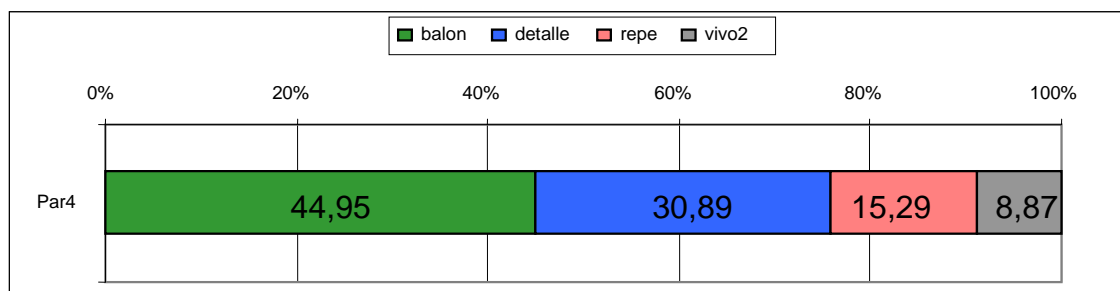
44:10 Tiro flojo de Caminero, para Baía

#### IV.2.4.3. Recuento a lo largo de la línea

La duración total de esta parte es de 45:48. Casi el 64% del tiempo permanece en pantalla el balón en juego: durante 29:17. El restante ocupa algo más del 36%, distribuido en 8:24 para *detalle* -18,34%-; 5:52 para *repe*, -12,81%-; y 2:15 para *vivo2*, - el 4,91%-.



Se usan 12 cámaras, para 327 cortes en total, con un promedio de duración de 8,4 segundos por corte.



Se utilizan 7 cámaras para 147 cortes con el balón en juego, aunque el mayor peso cae en M (103), C5 (18) y c4 (11); mientras que, tanto c7 como c2 sólo aparecen en dos ocasiones cada una en este apartado. Se corta a la M, así, el 70,7% del número de veces que aparece el balón, o un 31,5% del total, uno de los más altos de los estudiados. En cuanto a tiempos, la cámara M se muestra en un 92,09% del tiempo de balón, que equivale a un 58,88% del tiempo total. El promedio de duración por plano de M es de 15,71 segundos, mientras que el promedio de cada corte con el balón en juego que no es la M es de 3,16 segundos, para 44 cortes en un tiempo total de 2:19 segundos.

Con el balón parado se usan todas las cámaras excepto la master: 11. Para 190 cortes, un poco más del 55% del total, que ocupan un tiempo de narración de algo más del 36%. Hay casi el doble de cortes en la categoría *detalle* que en la *repe*: 101 frente a 50. Éstas hacen el 15,29 del total, una cifra bastante alta, que se explica por el número de goles y de ocasiones de peligro que tienen lugar. El promedio de duración es de 7,04 segundos. De las diez cámaras de las que se ofrecen repeticiones, la que más cuenta es C9, con 10 apariciones, mientras que c8i y c6 se repiten en una sola ocasión. Sólo dejan de ofrecerse planos grabados de la M y de la a5 –lo que hubieran sido las reacciones de los banquillos–.

En detalle registramos estas estadísticas: uso de ocho cámaras, especialmente C5, c6 y c4 (en 33, 22 y 17 ocasiones respectivamente). Promedios de 5 segundos de duración –el más alto del corpus- por corte.

En *vivo2* se han empleado cinco cámaras para 29 cortes, aunque sobre todo M, con 18 cortes, y C5, con 6, cuentan. El promedio de permanencia en pantalla es de 4,66 segundos.

Se muestran 154 planos cortos. Esta cifra es, con mucha diferencia, la más baja del corpus, de ellos 44 en juego. El promedio de duración, correspondientemente, es el más elevado: permanecen 5,24 segundos en pantalla. El número en juego no es muy dispar a otros resultados de nuestra investigación, así que la diferencia está en los planos cortos cuando el balón está parado: tan sólo 110, de los que más de mitad -63- nos enseñan a los protagonistas en plano medio o menor.

#### *IV.2.4.4. Conclusiones a lo largo de la línea*

El ritmo de juego es tremendo y el de corte atiende a este estímulo, como ya hemos visto, con un número bajo de acciones *dinamizadoras*. En los partidos en que las líneas tácticas de futbolistas están muy separadas puede observarse esta tendencia con mayor facilidad, porque se dan menos ataques posicionales y más contraataques.

Así, hay un gran número de jugadas que no llegan a culminarse ni a encontrar una solución de continuidad para la siguiente: no se podrá individualizar a los protagonistas más que artificialmente, porque un ataque sigue a otro y el balón continúa en juego. Además, la posesión en este caso corresponde en su mayoría al Barça, que domina el balón y se estrella una y otra vez contra la defensa del Atlético. Ésta, al cortar el balón, salía hacia la portería contraria con rapidez y encontraba superioridad numérica con cierta facilidad. La estructura de juego que así se encuentra promueve un intercambio de ocasiones: futbolistas del Barcelona encarando, uno contra uno, a sus defensas y carreras veloces de los atacantes del Atleti para ganar la espalda de la línea zaguera contraria. De hecho, de cada tres planos cortos con el balón en juego, dos muestran a jugadores del Barça en posesión de la pelota.

#### *IV.2.4.5. Conclusiones parciales para la planificación*

En primer lugar, es notable

*IV.2.5. Par5 BARCELONA-REAL MADRID. 1ª parte. Miércoles, 13/10/99, 21:00. Camp Nou, Barcelona. Emisión codificada en C+.*

*IV.2.5.1. Antecedentes*

El Real Madrid no podría contar con Mac Manaman y Balic, por lesión; con Hierro y Roberto Carlos, por sanción; y recuperaba a su estrella Anelka. El Barça tenía lesionados a Frank De Boer y Dehu, y sancionado a Bogarde. Además, en tratamiento a Rivaldo, Zenden y Cocu.

Se juega en miércoles, a las 21:00, porque el domingo, 10 de octubre de 1999, había sido jornada internacional: la selección española se enfrentó a la de Israel en Albacete, partido de la fase de clasificación para la Eurocopa 2000. En este encuentro participaban varios jugadores del Real Madrid y el Barcelona: Michel Salgado, Hierro – se retiró en el minuto 23, por lesión-, Raúl y Morientes, por los madridistas; Sergi, Guardiola y Luis Enrique, barcelonistas. Además, otras selecciones hacían participar a jugadores de ambos clubes, como Zenden y Bogarde con Holanda; Rivaldo con Brasil, etc.

Se llevaban disputadas seis jornadas y el Barcelona había conseguido seis puntos de ventaja con respecto al Real Madrid.

El entrenador del Real Madrid, Toshack, está sancionado, y verá el partido desde la grada, comunicándose con José Manuel Corral, su segundo, –El País, 131099: 60- por medio del teléfono móvil. Ninguno de los presidentes estaría en el palco –Núñez se recuperaba de una lesión de cadera y Sanz no viajó con el equipo-, pero sí todos los políticos, en campaña electoral.

Rivaldo llevaba 4 goles en la liga y Dani, 5; la prensa calificaba de mejor extremo derecho de la liga a Figo, a quien iba a defender Karanka, sustituyendo a Roberto Carlos. Karanka había jugado sólo tres partidos la pasada Liga –tres derrotas-, y jugaba de central con el Real Madrid, habitualmente. En su club de origen, el Ath. de Bilbao, sí había desempeñado el rol de lateral en ocasiones.

El césped no iba a estar en perfecto estado –se quejan de algunas calvas-. Van Gaal cumpliría 400 partidos como entrenador profesional. Ambos equipos se suponen con defensas de cuatro en línea; el Real Madrid con dos pivotes: Redondo y Helguera, y el Barcelona con uno: Guardiola. La prensa destaca a Savio, por su estado de forma, y a Figo, porque se comporta de manera especialmente competente en los derbis. Rivaldo está pendiente de su renovación.

Después del partido, se destacan los errores en el arbitraje de Díaz Vega: el penalti no pitado cometido por Sergi para detener un cabezazo de Julio César que entraba en la portería –que hubiese conllevado, además, la expulsión-, reconocido hasta por Van Gaal en la rueda de prensa posterior al partido, y la expulsión de Kluivert.



Se destaca, asimismo, el golazo de Raúl, su segundo –él declaraba que creyó estar en posición de fuera de juego-, que manda callar al Camp Nou. También el habitual gran rendimiento de Figo, y su golazo. Rivaldo dedicó, con una camiseta preparada al efecto, el gol a su mujer, Rose, que cumplía años. Puyol debutó en el Camp Nou.

#### *IV.2.5.2 LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)*

00:45 Pisotón de Julio César a Guardiola  
 3:45 Tiro fuera Rivaldo  
 6:00 buena acción, con regates, de Figo  
 6:55 Tiro alto de Figo  
 7:35 control con el pecho de Rivaldo  
 9:20 Regates de Rivaldo  
 9:40 Contraataque del Madrid: Anelka para Savio, que centra para Morientes, que no llega  
 11:55 Remate de volea de Zenden, que se va muy lejos  
 13:30 Buenos regates de Saviola  
 14:25 Tiro Figo, alto  
 16:10 Falta a Savio, tarjeta a Reiziger  
 17:40 Buena triangulación entre Guardiola, Zenden y Rivaldo al primer toque  
 18:50 Raúl se escapaba, Sergi le hace falta: tarjeta  
 20:10 Tiro a la escuadra de Anelka  
 20:10 Autopase de tacón de Salgado  
 23:30 Regate de tacón de Geremi a Sergi  
 26:20 Gol de Raúl  
 28:30 Gol de Rivaldo  
 29:35 Jugada muy buena de Raúl, con centro al primer palo que Morientes remata de espuela; se va fuera por muy poco  
 31:25 Buena carrera Geremi

31:50 Sergi saca por dos veces (la segunda con la mano) balones que entraban tras un córner y un remate de Julio César

38:00 Bonita carrera de Zenden tras un pase de Rivaldo, le derriba Julio César

38:20 Buen pase Redondo para Raúl, que controla con la espuela y remata fuera

39:50 Remate Saviola fuera

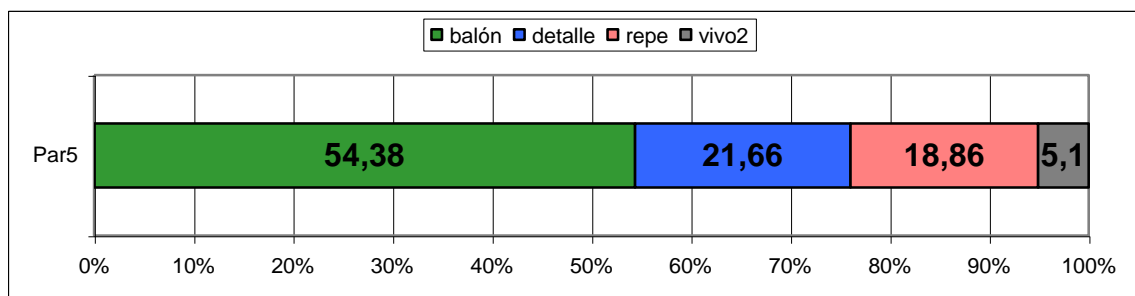
41:30 Falla al ceder Iván Campo, Illgner tiene que salir hasta la esquina, casi

44:10 pase medido de Rivaldo a Luis Enrique, que remata alto de cabeza cuando estaba solo, pero se pasa en el salto

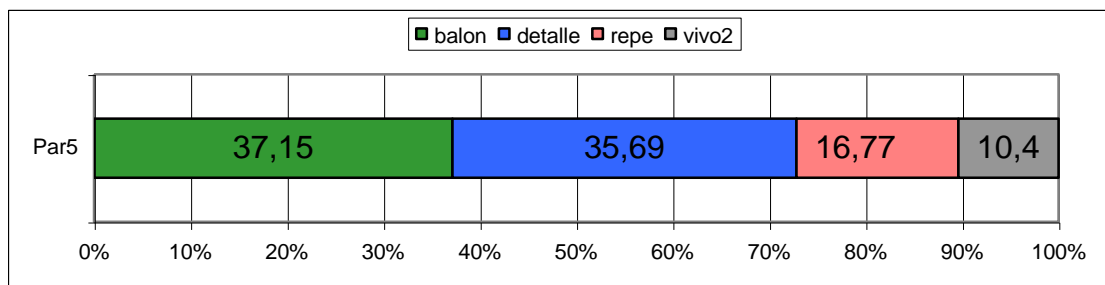
En general, se vió como un partidazo.

#### *IV.2.5.3. Recuento a lo largo de la línea*

El primer tiempo de este partido dura en pantalla 47:01. El juego se está mostrando durante 25:34, es decir, un 54,38%. El tiempo restante, el 45,62%, se distribuye así: 10:11 para *detalle* –el 21,66%–; 8:52 para las repeticiones –18,86%–; y 2:24 para planos de espera y situación –el 5,1%–.



El número total de cortes que pueden apreciarse en la línea temporal es de 471, a un promedio de 5,99 segundos por corte. Se aprecian planos provenientes de 21 DEIs distintos.



El balón está en juego en pantalla en 175 cortes: el 37,15% del total. M aparece 114 veces en este apartado durante 22:37, lo que en porcentajes significa un 24,2% del total de cortes a lo largo del 48,1% del total de tiempo en pantalla, y la duración, en promedio es de 11,9 segundos. Si observamos estos porcentajes en relación al tiempo y número de cortes en que se muestra el balón en juego, o sea, a la categoría *balón*, encontramos que ocupa el 88,46% del tiempo de este tramo y de cada tres cortes, dos son para ella: el 65,14%.

61 cortes quedan para cámaras que, sin ser la M, muestran el balón en juego, con un promedio de duración de 2,9 segundos. Éstas son c2, c4, C5, c6 y r35.

Cuando no se ofrece el balón en juego, el 62,85% de todos los cortes –296: cerca de dos terceras partes-, todo el arsenal desplegado se pasa en alguna ocasión a programa: las 21 cámaras, y ninguna está menos de doce segundos –el tiempo que aparecen imágenes que se han tomado desde C1- en la línea temporal definitiva. El

promedio de duración de las repeticiones es de 6,73 segundos, mientras que el del resto de planos es de 3,48 –*detalle y vivo2*–.

En la categoría *detalle*, en concreto, encontramos que se usan 17 cámaras diferentes para un total de 168 cortes, el 35,09%; el promedio de duración de cada uno de 3,64 segundos.

En la *vivo2* registramos 49 cortes, a 2,94 segundos de promedio. Aparecen 7 cámaras; M, 33 veces, y C4 y r22i en una ocasión.

#### *IV.2.5.4. Conclusiones a lo largo de la línea*

Es notable, en este partido, que el número de veces que se corta a la cámara master resulta menor que la cuarta parte del total de cortes. El tiempo que permanece en pantalla es menos de la mitad del total, el menor de todos los analizados. El promedio de duración de cada uno de los cortes de la cámara principal no es demasiado bajo. Sin embargo, hay que destacar que 51 cortes, en el recuento absoluto, tienen una duración inferior a dos segundos. En la mitad de las ocasiones –24– tratan de mostrarse acciones con balón.

El dato más relevante, sin duda, es el tiempo en pantalla para las repeticiones, casi una quinta parte del total, que se incluyen de una en una en 22 ocasiones, o por bloques de dos –17–, tres –cinco: tres contienen alguna repetición de una reacción– o cuatro –una: del gol de Rivaldo–.

Hay 36 intervenciones de las 5 cámaras situadas al otro lado del eje primordial: c2i, C4i, C5i, C6i, c8i.

Tiene el más alto porcentaje de cortes sin balón. Se observan un número elevado de planos cortos, sobre todo de planos medios o más cerrados, a un promedio cercano a los 3 segundos y medio de duración. Destacan las cifras de las cámaras c4, con 55 planos cortos en fase de balón parado, c2, con 33 y C5, con 31.

La variedad visual es la mayor de las observadas, y no sólo porque posee el número más alto de cámaras, sino porque se usan cuatro veces o más –excepto la C1: tan sólo en dos repeticiones y doce segundos en pantalla–.

Y una curiosidad, respecto a la variedad visual: en este partido se contaba con un helicóptero con cámara y enlace para mostrar el aspecto cenital del estadio, y las imágenes son de lo más espectacular, ciertamente.

#### *IV.2.5.5. Conclusiones parciales para la planificación*

La forma de encuadrar de la cámara master es muy parecida a la que ya se ha explicado en el Par3. Una salvedad la constituye que no se ha observado que se realice un seguimiento del balón tras los saques de puerta elevados: se mantiene a ras de césped, abriendo algo pero dejando salir el balón de cuadro por el límite superior.

Andar con las cámaras suficientes permite anclar algunas para esperar observar reacciones notables: así sucede, por ejemplo, con la falta de 18:15: se dan planos de Van Gaal y de Moyà con c8 y c8i, respectivamente. Asimismo, se trata de que haya una cámara constantemente con el palco: C6i durante la primera parte, aunque el Madrid atacase con peligro. Se cuenta, también, con una cámara en el antepalco: A5, y una a mano junto a los banquillos y las localidades de Toshack y compañía: a5.

Algo más arriba hemos nombrado que Cataluña estaba en período electoral: el palco se pasa a programa en quince ocasiones, repartiendo el protagonismo dentro de lo posible –nunca hay un personaje absolutamente aislado en plano-. Asimismo, se dan ocho planos de reacciones o gestos de Toshack en su ubicación en la grada, lo que constituía una noticia si recordamos; los mismos que de los dos banquillos: éstos repartidos con ecuanimidad.

Habitualmente, en los partidos de Canal + pueden observarse rasgos característicos consistentes en destellos de calidad de sus operadores de cámara, por ejemplo. En el minuto 22:45 puede observarse uno de ellos: comienza en plano total de Hesp, que se dispone a lanzar hacia delante el balón con el pie: observa y chuta, el encuadre sigue el móvil mientras va avanzando por el aire, cerrándose cada vez más, hasta centrarlo. Se aguanta en cuadro hasta que Rivaldo y Michel Salgado saltan a por él, lo que se ofrece con c4. El plano excluye los movimientos de los futbolistas por hacerse con el saque, incluso crea un problema de ejes, ya que va moviéndose de izquierda a derecha, mientras que el saque debería avanzar de derecha a izquierda en el eje primordial, pero es un prodigio de pericia y finura técnica, y no es el que lleva el balón a mayor escala de los que hemos podido observar a esta operadora de cámara.

Otra nota característica es la existencia de primeros planos: se muestran siete primeros o primerísimos primeros planos, procedentes de c2, c4, c6 y c8: se puede observar, pues, que no destaca un solo operador. Otra más es la que ilustra mejor el aserto *máxima acción en el mínimo espacio*: un plano medio corto del perjudicado por una falta –Julio César- y, como se cruza en el eje de la cámara, un plano medio corto del infractor –Kluivert-, en 13:00, con c4.

En los libres directos, como ya se discutió, es bastante frecuente colocar dos posibles lanzadores preparados –habitualmente uno zurdo y uno diestro-, con idea de mantener la incertidumbre del portero hasta el último momento. Tanto en el Par3 como en el que estamos comentando se realiza una apuesta por uno de ellos –en el Par3 fue por Mijatovic, y lanzó la falta Roberto Carlos-, y en el Par5 se apuesta por Figo y lanza Rivaldo-, que finalmente no es el que chuta a portería. Haber optado por uno de los dos es una necesidad estructural: no hay posibilidad de dos cámaras capaces de un plano tan corto desde el mismo ángulo. En cualquier caso, los planos cortos obtenidos de un héroe en situación de tensión con la máxima concentración, enriquecen sobremanera la línea narrativa. Cuanto más, que la fortuna es de los valientes: como el equipo atacante trata de despistar el pronóstico, en último caso se tratará de un 50% de probabilidades.

El patrón de corte se mantiene en parte: tras una interrupción del juego lo habitual es pasar a un plano *detalle*; la cámara más *pinchada* es c4 –en este campo, los banquillos están en la banda A, con lo que una cámara situada en el centro, suponiendo que el club y el resto de instituciones lo permitiese, podría ver reducido su ángulo con los paseos de los entrenadores por la zona técnica; en el Bernabéu, en el momento del

Par3, los banquillos estaban en la banda C-. Al contrario que Par3, en este partido –tres temporadas después- se regresa a menudo de las repeticiones con un plano de situación o, en cualquier caso, no se hace tan frecuentemente sobre el balón ya jugándose. También hay ocasiones en que se corta a un plano de palco, grada o banquillo. Además, la Lista de Acciones Pertinentes engorda menos: una repetición de un tiro de Anelka a la escuadra y de la reacción de Toshack se repite más de 4:40 después.

Curiosamente, no se suele pasar de un plano *detalle* a uno *balón*, y un buen número de las veces que sucede se trata del plano anterior a un saque de balón parado.

El esquema relativo a las repeticiones que más se usa es *detalle-repe-vivo2*. Normalmente, desde varios planos que muestran a los protagonistas de la jugada, se hace un efecto que sirve de transición al bloque de repeticiones, y se regresa, siempre que da tiempo, a un plano general de situación. Si, aún, tardase en llegar el momento de la reanudación, vuelven a ofrecerse planos *detalle*. En caso de insertar material latente, se hace directamente sobre el plano que mostraba el balón en juego, en el momento de la interrupción.



*IV.2.6. Par6. REAL MADRID- BARCELONA. 1ª parte. Sábado, 19/9/98, 21:00.*

*Santiago Bernabéu, Madrid. Telemadrid para la FORTA.*

*IV.2.6.1. Antecedentes*

Se enfrentan dos de los mejores entrenadores holandeses: Van Gaal con el Barça y Guus Hiddink<sup>120</sup> con el Real Madrid. Éste, a la sazón, había conducido a la selección de Holanda durante la fase de clasificación y la fase final del mundial de Francia de 1998. En su combinado nacional habían jugado, entre otros, Hesp, Cocu, Zenden, Bogarde, Reiziger y Kluivert; todos ellos lo hacían ahora conducidos por su rival en el Barça.

Ambos equipos venían de una jornada europea favorable. El Madrid había vencido a lo grande al Inter de Milán en Sevilla<sup>121</sup>; el Barça estuvo a punto de ganar al Manchester United en su propia casa, en el campo de Old Trafford. El esfuerzo físico que conlleva este tipo de partidos y la colocación en el calendario, tan a principio de liga, animan a técnicos y periodistas a solicitar un cambio en el sistema de confección del calendario, para hacerlo dirigido, como en Italia o en Inglaterra.

Indudablemente, jugar un derbi a principio de temporada resta pasión, ya que hay mucha liga por delante como para imaginar un carácter definitivo e irreversible del resultado. Santiago Seguro, en su artículo previo de El País -19/9/98: 42-, opina que ni

---

<sup>120</sup> Las relaciones entre ambos no eran buenas, precisamente. No ejercieron siquiera la mínima y obligada cortesía del saludo: no se hablaron.

<sup>121</sup> El Real Madrid ejercía de equipo local. No podía hacerlo en Madrid por sanción de la UEFA.

siquiera desde los banquillos se ve con dramatismo. Además, el partido no aparece en la portada de los diarios de información general –tan sólo en los sumarios-.

La temporada anterior el Barcelona ganó los dos partidos. Además, en el partido del Bernabéu Giovanni celebró con cortes de manga hacia el público el último gol del Barça.

Según la prensa– Marca, 19/9/98: 12; El País, 19/9/98: 43-, este sería el partido de fútbol más vigilado de la historia de la liga, con 1.200 personas destinadas a la seguridad interior y exterior.

Se vieron grandes colas para conseguir una entrada de las 10.000 que ponía el club a la venta; sin embargo, quedaron 600 por venderse.

Jarni, sustituyendo a Roberto Carlos, por el Madrid, y Kluivert, por el Barcelona, debutan en este tipo de derbi. Pero Kluivert ya había jugado con el Ajax en el Bernabéu, en dos ocasiones, y cada vez marcó un gol. Hay una gran expectación alrededor de Savio, que parece en un estado de forma y de juego excelentes. Se espera que Figo tenga tan buen rendimiento como en otras ocasiones contra el Real Madrid, y que Rivaldo demuestre su talento.

En las alineaciones, tan sólo seis jugadores nacidos en España: Sanchís, Hierro, Raúl y Morientes, por los blancos; Luis Enrique y Sergi, por los azulgrana.

El árbitro, López Nieto, había dirigido cinco ya derbis; en ninguno de ellos consiguió la victoria el equipo blanco.

El partido se vió como malo de calidad, con demasiadas faltas. El primer tiempo lo dominaron los jugadores del Real Madrid. Los analistas opinan que los cambios tácticos de Van Gaal en el segundo tiempo –Luis Enrique pasó de lateral al centro del campo, y salió Anderson, que marcó el gol del empate y creó peligro para la defensa blanca con su velocidad- y el cansancio de los blancos hacia el final del partido fueron factores decisivos. También se destaca la presencia de Raúl, que marcó los dos goles del equipo local.

#### *IV.2.6.2. LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)*

00:20 Taconazo de Sanchís, Otro más de Morientes para hacer la pared con Jarni, que es derribado por Figo, tarjeta

2:45 Kluivert cae sin balón en el centro del campo

5:30 tarjeta a Panucci por entrada a Cocu

7:10 Gol de Raúl: Savio pasa a Morientes, éste le hace un túnel a Pellegrino a trancas y barrancas y tira, el rechace lo recoge Raúl y marca

12:35 Gol de Kluivert: saque de falta de Rivaldo, durísimo, Illgner no puede atrapar el balón y Kluivert remata en el segundo palo

14:05 Derribo de Hierro a Rivaldo sin sanción

20:10 tarjeta a Hierro por obstrucción a Rivaldo

22:35 Remate de Morientes que salva Pellegrino bajo los palos

25:30 Gol de Raúl: Jarni saca de banda hacia Mijatovic, que centra atrás; Raúl remata en semifallo

28:20 Falta de Sanchís cuando Rivaldo se internaba solo en el área, tarjeta

29:55 Falta de Luis Enrique a Savio, tarjeta

32:00 Ocasión de Rivaldo, paradón de Illgner

34:45 Tiro de falta de Hierro, que para Hesp

37:00 Tiro alto de Hierro

37:50 Fallo de Pellegrino, ataca Raúl, que cede de tacón a Morientes, éste tira alto desde dentro del área

39:45 Morientes está a punto de llegar a rematar un saque de banda de Luis Enrique hacia Hesp que éste no acierta a controlar

40:35 Raúl pasa de tacón, haciendo el *tuya-mía* con Panucci, levantando los olés de la grada

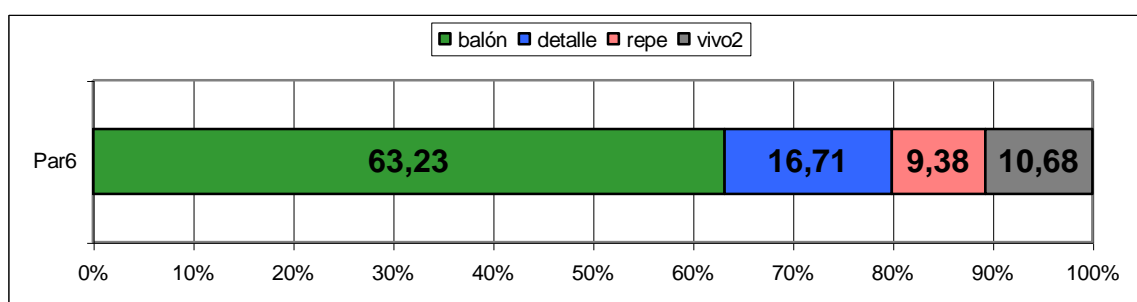
43:55 Tiro de Rivaldo raso, para Illgner

43:35 Recupera Savio, se va de Luis Enrique por velocidad, centra hacia el área y Pellegrino llega un poco antes que Mijatovic cerca del segundo palo; córner

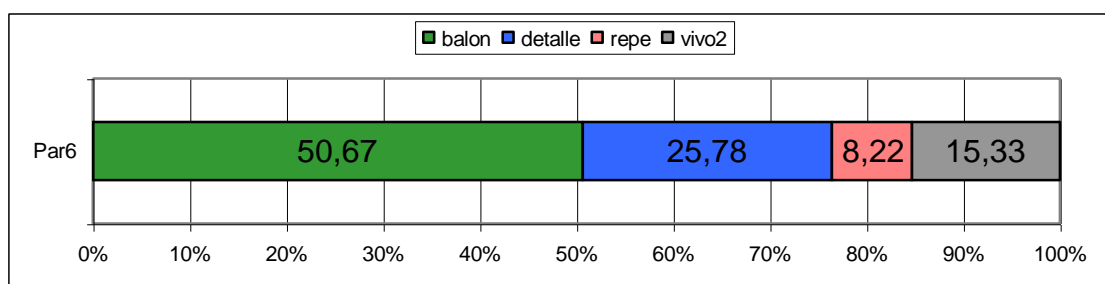
45:15 Rivaldo recoge un rechace a un tiro propio de falta y tira raso y fuerte desde el borde del área; para Illgner

#### IV.2.6.3. Recuento a lo largo de la línea

El tiempo desde el pitido inicial al final registrado en este partido es 46:11. El 63,23% del tiempo –29:12- se muestra el balón en juego. Las cifras de las otras categorías son: 7:43 para *detalle* –el 16,71% del total-; 4:20 para las repeticiones – 9,38%- y 4:56 para *vivo2* –10,68%-.



Se contabilizan 450 cortes en la línea temporal, a un promedio de 6,16 segundos por corte; se utilizan un total de 13 cámaras –hay que anotar que no se ha utilizado en esta mitad del juego C6, que sin embargo sí puede verse en la otra-.



El balón se muestra en juego en 228 cortes, el 50,67%, para lo que se usan 6 cámaras. La cámara M se *pincha* en 142 ocasiones, lo que supone un 31,56% del total de planos y un 62,28% en relación al número de cortes de la categoría *balón*. El tiempo que permanece en pantalla es 25:37, un 55,47% sobre el tiempo total y un 87,73% del reservado para mostrar el balón en juego. El promedio de duración en pantalla es de 10,82 segundos. Las otras cámaras que muestran el juego –c2, c4, c5, C5 y cc8- lo hacen en 86 ocasiones, a un promedio de 2,5 segundos.

Se cuentan 222 cortes en los que no vemos el balón en juego, el 49,33% del total que ocupan un 36,77% del tiempo de partido. Se usan alguna vez todas las cámaras desplegadas, excepto la C6. En 37 repeticiones se utilizan 8 cámaras, y el promedio de duración de cada una es de 7,03 segundos.

La categoría *detalle* arroja las siguientes cifras: 116 cortes, el 25,78% del total, a un promedio de 3,99 segundos. Se utilizan 10 cámaras, pero la que lleva el peso principalmente es la C5, con 58 cortes, exactamente el 50% de los de su clase.

Los planos de situación o espera suman 69, a un promedio de 4,29 segundos.

En cuanto a los planos cortos, contabilizamos 220, el 48,89% de todos los cortes. De ellos, 86 suceden en juego y 134 en parado. Aquí tan sólo se cuentan 40 en los que la escala sea menor o igual al plano medio, es decir, un 8,89% del tiempo total de partido se muestra en esta escala. El promedio de duración en pantalla de cada uno de ellos es de 3,92 segundos.

#### *IV.2.6.4. Conclusiones a lo largo de la línea*

Lo primero que llama grandemente la atención al observar las estadísticas de este partido es el gran número de veces en que se corta cuando el balón está en juego. Utilizando 86 cortes a un promedio de duración bajísimo, casi media hora de duración se convierten en la mitad de los cortes totales del partido, el número más alto, con diferencia, registrado.

Entre las cámaras M y C5 suman 316 cortes, un 70,22% del total; y 36:51 minutos, casi el 80% -79,8-. De las 13 cámaras contabilizadas –la C6 no se ha utilizado-, tres tan sólo se utilizan una vez: a4i, C5i, C9.

El número de planos cortos es bajo, pero lo es más aún el número de los que son plano medio o más cerrados: tan sólo 40, de los que 13 son de los porteros. Estas cifras parecen indicar que no se cuenta más que con un par de teleobjetivos.

El número de repeticiones también es bajo: 37. Se trata de repetir lo imprescindible. Normalmente se muestran de una en una, excepto en los tres goles, que se unen en bloques de a tres, y tres faltas que recibe Rivaldo de los centrales del Real Madrid, de las que se muestran bloques de dos repeticiones.

#### *IV.2.6.5. Conclusiones parciales para la planificación*

La nota dominante del partido en pantalla es la sobriedad, acaso incluso el clasicismo en lo espacial, con el espectador firmemente anclado en el centro del anfiteatro principal. Aquí hay que anotar una acción aislada, tomada con el mismo esquema que hemos observado al analizar Par2, de A3TV y, curiosamente, con el mismo protagonista en el ataque: Figo. Y repetimos: en el concepto clásico, esta cámara no puede utilizarse para dar una toma de un jugador al que estamos viendo moverse hacia las tres por el cuadrante *VA* desde la cámara principal, M. Sin embargo, por el movimiento obtenido del balón –de izquierda a derecha en los dos casos- cuando el extremo tira el centro, parecería correcto desde el punto de vista del eje primordial –ver sección III.8-.

Se deja que el partido vaya caracterizándose por su ritmo de acontecimientos y con concesiones modificantes tan sólo en relación con el ritmo de corte cuando el balón

está en juego. Al menos en lo referente a las patadas y al peligro para el contrario en las entradas, el partido está constantemente parado con algún jugador en el suelo.

Por otro lado, hay un duelo entre Rivaldo e Illgner, quien consigue parar todo lo que lanza el brasileño, aunque en uno de los rechaces llegase el gol de Kluivert.

El patrón de corte da el mayor número de posibilidades a la C5, en versión *detalle* una vez que el juego se interrumpe. También, a menudo, se pasa a c4.

No se da ninguna repetición de una reacción. Tampoco de una jugada después de que haya transcurrido un minuto desde su acontecer.

No parece existir un patrón fijo para introducir el material grabado en la línea narrativa, pero sí dejan verse varios hechos notables. Nunca se va a una repetición desde un corte que haya mostrado balón; tan sólo en una ocasión se regresa de repetición a *detalle*. Se trata de no tener que regresar del *flashback* sobre una acción con el balón en movimiento.

El interés por mostrar el juego a ultranza también se demuestra en el alto número de planos de situación, entre los de la categoría *vivo2* y los que acaban o comienzan mostrando el balón en movimiento: ya suman 80 cortes, y algo más de 6 minutos en el recuento total.



*IV.2.7. Par7. ATLÉTICO DE MADRID-REAL MADRID. 1ª parte. Sábado, 18/3/00, 18:00. Vicente Calderón, Madrid. Telemadrid para AVS.*

*IV.2.7.1. Antecedentes*

Se trataba, desde luego, de un derbi devaluado deportivamente. Se disputaba la 29ª jornada de liga, el Atlético de Madrid estaba en 18ª posición y el Real Madrid ocupaba la quinta plaza, aunque era el equipo que más puntos sumaba como visitante.

Sin embargo, el partido contaba con una componente dramática importante para el Atlético de Madrid, en puestos de descenso a segunda división. Salvo en la temporada 35-36, nunca se había vivido esa situación, tan cerca del final de liga, en el club. El Real Madrid, por su parte, estaba, con 47, empatado a puntos con el Barcelona y el Zaragoza, a uno del Alavés, segundo clasificado, y a cinco del primero, el Deportivo de La Coruña. Ambos equipos necesitaban, principalmente, no perder. Esta misma jornada se disputaba el Barcelona-Deportivo, en el Camp Nou.

El Atlético tenía una estrella: Hasselbaink, que llevaba 21 goles marcados en la liga. En el Real Madrid destacaban Raúl, con 14 goles, y Morientes, con 11. A Raúl, además, se le han dado especialmente bien los partidos contra el Atlético de Madrid, en los que había anotado 5 goles hasta entonces. El equipo local llevaba tres partidos sin marcar un gol. Ambos conjuntos encajaban muchos goles de cabeza y, especialmente, desde el córner –Marca, 18/3/00: 5-.

Por otra parte, el jugador más caro del Real Madrid, Anelka, había abandonado el equipo –se encontraba en paradero desconocido- y Fernando Hierro estaba sancionado. Savio, Illgner y Julio César no entraron en la lista por lesión. Sin embargo, Balic estaba en disposición de reaparecer; no jugaba desde su lesión el 12 de octubre del año anterior. Por parte rojiblanca no pudieron disputar el partido Santi, López y Baraja, lesionados y con Valerón, sancionado.

Antic volvía a dirigir el Atlético por esas fechas, después de que Ranieri dejase el puesto. En el partido de ida, con el italiano como entrenador, el Atlético había vencido por 1-3. Kiko había jugado catorce partidos contra el Real Madrid, diez de ellos vistiendo la camiseta del Atlético, y nunca les había ganado –Marca 18/3/00: 8-. El Vicente Calderón no se llenaba desde la edición del derbi en el año 98. En esta ocasión, se quedó cerca del lleno: 55.000 entradas, para un aforo de 58.000.

La prensa opina que fue un partido malo, y que ninguno de los dos equipos se arriesgó a ganar porque tenían mucho que perder. El Real Madrid, por ejemplo, saltó al campo con cuatro jugadores capaces de jugar de defensa central: Iván Campo, Helguera, Karanka y Sanchís. El Atlético jugó más al ataque, especialmente Solari –el mejor del partido- y Aguilera, y Hasselbaink, Solari y Mena fallaron buenas ocasiones de gol. Precisamente, el tanto marcado por Solari tras el pase de chilena de Kiko –jugada ensayada: El País, 19/3/00: 53- se consideró lo mejor del encuentro.

#### *IV.2.7.2. LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)*

3:05 Tiro de Hasselbaink desde la esquina izquierda del área, para Casillas

4:25 Raúl presiona a Ayala, le quita el balón y tira fuera con poco ángulo

4:40 Tiro fuera de Roberto Carlos, sin mucho peligro

6:40 Centro de Hasselbaink que cabecea Kiko fuera

8:15 Tiro de Morientes flojo y raso desde fuera del área, para Molina

8:55 Tiro alto de Kiko

10:40 Solari chuta solo, fuerte y al centro, rechaza Casillas, remata Bejbl y pega en Sanchís, tira Capdevila desde fuera del área raso y fuera, por poco. Se reclama penalti en el rebote en Sanchís

11:40 remate de cabeza de Solari, fuera por poco, tras centro al segundo palo de Aguilera

15:00 Tiro de falta de Solari, paradón de Casillas

21:20 Buena jugada de Raúl, puerta atrás con Roberto Carlos, que centra y Guti dispara demasiado cruzado

22:25 Hasselbaink tira a la media vuelta, para Casillas

25:05 Tiro lejano, sin peligro, de Sanchís

27:15 Contraataque del Atlético tras una falta lanzada por Roberto Carlos. En el área blanca, Hasselbaink, cuando podía haber tirado, cruza al centro casi en el área pequeña, Sanchís saca fuera

29:30 remate alto de Ayala tras un córner en el que el balón se pasea por el área pequeña

33:35 Gol de Morientes: Michel Salgado se desmarca desde la esquina derecha del área en diagonal, Raúl le pasa en profundidad; Michel tira y para Molina, Morientes remata el rechace a portería vacía

35:05 Tiro alto de Hasselbaink después de un control y pase de Kiko y una dejada de Aguilera al borde del área

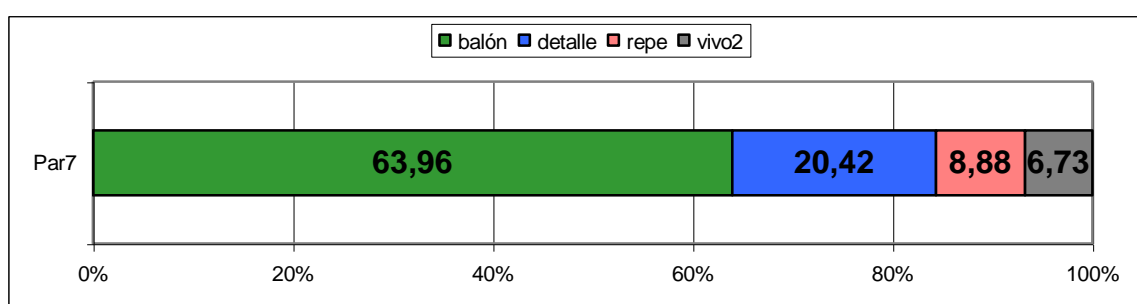
39:40 Remate en semifallo de Morientes, para Molina sin problemas

(42:45 Protestas por una caída de Kiko junto al área y muy cerca del árbitro)

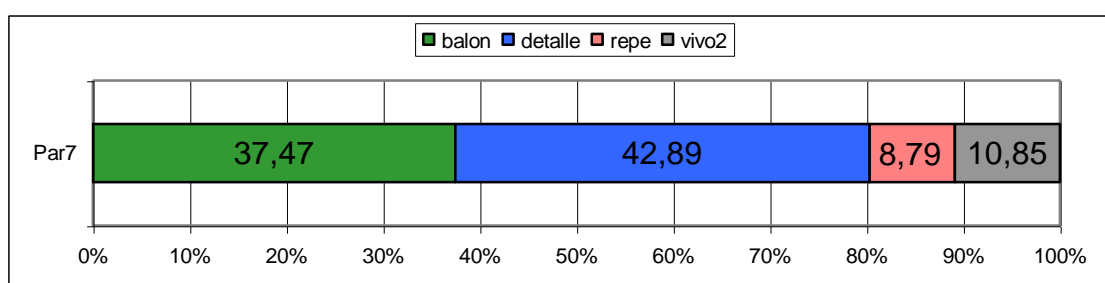
46:17 Gol de Solari: saca largo de banda Aguilera, hasta casi el primer palo, donde Kiko para con el pecho y pasa hacia el segundo palo de media chilena, ahí aparece con velocidad Solari y remata de cabeza.

#### IV.2.7.3. Recuento a lo largo de la línea

La primera parte de este partido dura 47:05, de los que 30:07 muestran el balón en juego, el 63,96%. Del 36,04% restante, 9:37 ofrecen *detalle*, el 20,42%; 4:11 duran las repeticiones, con un 8,88% del total; 3:10 de planos de espera o de situación, con un 6,73%.



Se cuentan un total de 387 cortes con 12 cámaras, a un promedio de 7,3 segundos.



145 cortes muestran el balón en juego, el 37,47% del total, mediante 5 cámaras distintas. La M está 102 veces, es decir, un 26,36% del total de planos y un 70,34% de

los cortes de la categoría *balón*. El tiempo que permanece en pantalla es 28:03, lo que hace el 59,58% del total y el 93,14% del tiempo en que se está mostrando el balón en juego. El promedio de duración es de 16,5. Las otras cámaras empleadas para *balón* son c2, C5, c6 y r35, las cuales aparecen 43 veces con un promedio de 2,88 segundos.

Los tramos de balón parado ocupan el 36,04% del tiempo en 166 cortes, un 62,53% del total. Todas las cámaras participan. Se ven 34 repeticiones procedentes de 8 cámaras, a un promedio de 7,38 segundos.

En la categoría *detalle* encontramos 166 cortes, un 42,89% del total, con un promedio de 3,48 segundos de duración. Aquí participan 10 cámaras, pero principalmente tres: C5, con 64 cortes; c2 con 32; c6 con 32 y c8 con 21.

En los planos de espera y situación encontramos planos de 7 cámaras, para un total de 42 a un promedio de 4,52 segundos.

Encontramos 211 planos cortos, un 54,52% del total; de los cuales tan sólo 36 son técnicos o muestran juego. De los 175 restantes, 148 muestran plano medio o más cort, o lo que es lo mismo, el 38,24% del total de planos. Ocupan un tiempo en pantalla de 8:40, a un promedio de 3,51 segundos por plano.

#### *IV.2.7.4 Conclusiones a lo largo de la línea*

Se advierte que el tiempo en que se puede ver el balón en juego es más de media hora: el más alto registrado. El número de cortes para la cámara principal es muy bajo y el promedio de duración muy alto; además, el número de veces que se sube a programa alguna otra cámara para mostrar el balón en juego también es escaso.

Sin embargo, en cuanto el juego se detiene el ritmo se acrecienta notablemente – más aún, por el efecto del contraste-, y se cuenta un buen número de planos cortos a un promedio bajo de duración; de hecho, el número de planos medios o más cerrados aún es el mayor de los analizados, y el promedio de duración, el menor.

Algo más de la mitad de cortes pertenecen a la pareja M-C5, ocupando las tres cuartas partes de la longitud total de partido. En este aspecto, se advierte una no demasiada variedad de los puntos de vista; de hecho, es el partido, de los analizados, con menor número de DEI. Además, las cámaras C4 y C6 tienen problemas de color y de definición y, durante los primeros veinte minutos, el sol invade parte de las gradas del estadio, con lo que produce efectos molestos, especialmente en planos con mucho contraste, con lo que suponemos que complicará el trabajo de los operadores de cámara, que miran a través de un pequeño monitor monocromo.

Es notable, asimismo, el bajo número de repeticiones: hasta más allá del minuto 4:30 de partido no se ofrece la primera. Suelen darse de una en una, salvo en muy contadas ocasiones: el gol de Morientes, en un bloque de tres y, casi dos minutos más tarde, formando bloque con un remate de Hasselbaink; el gol de Solari, como bloque de dos –se produce en la última jugada del primer tiempo-; tres jugadas más en grupos de dos.

#### IV.2.7.5 Conclusiones parciales para la planificación

En la fase de balón en juego se corta muy poco la acción del plano master, lo que está propiciado por dos razones aparentes: los dos equipos mantienen las líneas muy juntas, con lo que se ejerce mayor presión sobre los jugadores con balón y, en numerosas ocasiones, la posesión cambia de bando rápidamente, lo que hace más arriesgado ofrecer en corto la acción de juego –ver Par3, con cifras parecidas en este ítem-; además, el estrecho ángulo con el que se lleva la cámara M, preferido en esas fechas por los gerentes de Audiovisual Sport; además, tan sólo se ha invadido en doce ocasiones el tiempo de balón en juego, con todo lo cual se deduce que existe una voluntad por no interferir en el ritmo de los acontecimientos.

El número y promedio de duración de los planos cortos hacen observar que se está cerca del límite de saturación del tiempo de balón parado, rondando la sensación de atropellamiento en ocasiones.

En cuanto al patrón de corte, cuando se para el juego se pasa a un plano *detalle*, habitualmente de C5 ó c2 –tan sólo en dos ocasiones se ha cortado a *vivo*2, cuando la interrupción ha sorprendido en C5 y c6 respectivamente-.

Al concluir cada acción, tratan de definirse uno o dos protagonistas de la jugada –rematador y pasador; rematador y portero; derribado e infractor; etc.-. En todo caso, el protagonista *principal* trata de ofrecerse con c2, c6 ó c8: en plano corto y contrapicado.

El secundario o el antagonista se buscan, habitualmente, con C5. Es notable que, en este partido, se utilizan planos cortos desde la cámara c5i, situada al otro lado del eje primordial, para ofrecer planos cortos de protagonistas aislados de una jugada, como si se tratase de cualquier otra cámara.

Las repeticiones tratan de incluirse desde un plano *detalle*: de hecho, tan sólo en dos ocasiones entran en la línea narrativa a partir de un plano *vivo*<sup>2</sup>; en su mayoría se regresa con uno o varios *detalle*, salvo cuando el juego está reanudado.

No se ofrecen repeticiones de reacciones de protagonistas; y, en general, apenas se utiliza la focalización terciaria.



*IV.2.8. Par8. BARCELONA-REAL MADRID. 1ª parte. Sábado, 21/10/00, 21:00.*

*Camp Nou, Barcelona. Producción de TV3 para AVS.*

*IV.2.8.1. Antecedentes*

El protagonista previo de este partido, por encima de la rivalidad tradicional, está personalizado e individualizado: se trata del portugués Luis Figo quien, tras ser el estandarte del equipo desde que llegó en el año 95 a Barcelona, tras ser incluso su capitán, tras abanderar especialmente los derbis –marcó en cuatro de ellos-, fichó por el Real Madrid sin haber finalizado su contrato con el Barcelona, sin despedirse de su afición. Esta era la primera vez que jugaba en el Camp Nou vistiendo los colores de su, hasta entonces, principal enemigo. El retorno ocupa infinidad de páginas durante toda la semana.

La previsión es que el jugador será recibido con una monumental bronca en la que era su casa en retribución por semejante *traición*. Los medios de Madrid enumeran una lista de horrores posibles. Algunos medios catalanes calientan el ambiente a su manera: por ejemplo, TV3 *convoca* un premio para la pancarta más ingeniosa –Brunet, José María (2000), en La Vanguardia de 21/10/00: 61); otros dicen que en Madrid se está exagerando. Telemadrid abre un número de teléfono para dejar mensajes de apoyo para Figo –Marca, 19/10/00: 3).

Se hace un recuento de los anteriores *tránsfugas*: Zamora, Samitier –Vázquez Montalbán en El País, 21/10/00:59), Kubala se pasó al Español, y volvió al Camp Nou

en abril de 1964, con un escándalo monumental, según las crónicas de la época; Laudrup pasó un mal trago terrible en 1995; el caso de Di Stefano, que pretendió fichar el Barça y acabó en el Madrid y que en Cataluña siempre se interpretó como un acto de favoritismo centralista (ibíd.); Celades, Schuster, Ronaldo, Luis Milla, son otros ejemplos. Luis Enrique personaliza la tendencia contraria, y ha conseguido goles con ambos equipos en derbis, pero también Dani vistió la camiseta del Madrid con anterioridad a la azulgrana.

Mientras tanto, el jugador portugués juega en Liga de Campeones contra el Bayer Leverkusen, marca un gol de penalti –que pide el público que lance él por aclamación- y da dos asistencias de gol –para Guti y para Helguera-, con lo que contribuyó al triunfo del Madrid por 5 a 3. Los periodistas le consideran el mejor de su equipo en lo que lleva de temporada.

En declaraciones a lo largo de la semana, se defiende: “No soy Judas”, o “hacen que me sienta en el papel de un asesino” –portada de Marca, 20/10/00-. O contemporiza: “¿madridista? Yo soy portugués” –portada de La Vanguardia, 20/10/00.

El Barcelona no ha perdido contra el Real Madrid en su casa desde el 23/10/83: 17 años. En lo que nos concierne, el Real Madrid estaba invicto en la liga 2000-01. Como, en este caso, también se juega cerca del principio de temporada, el resultado tendrá más poder anímico que efectivo. En cualquier caso, el equipo madrileño llegaba primero de la tabla, con 11 puntos y el Barça sexto, con 9.

Pero también hay otros grandes jugadores en liza: Rivaldo, por ejemplo, ha marcado las tres veces que ha jugado con la camiseta del Barcelona contra el Real Madrid.

Bajas: Michel Salgado y Flavio Conceição. Petit, Overmars, Guardiola, Iván de la Peña, Kluivert son las ausencias del Barça por lesión.

Del partido se destacan el tremendo ambiente, que impresionó sobremanera a los jugadores del Madrid, y que funcionó de determinadamente para el resultado; las docenas de pancartas alusivas –y, la mayoría, fuertemente ofensivas- a Figo; el juego de Simao; el marcaje de Puyol a Figo y el control del centro del campo y del ritmo del partido por parte del azulgrana Xavi y el peligro de Rivaldo. También se hace notar que Figo no tiró los saques de esquina, variando lo que era más o menos habitual en la temporada del equipo.

Se había anunciado que jugaría Alfonso, y al final salió Dani de titular. Que Reiziger marcaría a Figo, y ya hemos visto que esa labor la desempeñó el canterano de 22 años Puyol. Y que lo Helguera formaría en el medio centro, y saltó al campo Celades.

En la portada de La Vanguardia del 22/10/00 se leía: “Figo cae ante el Barça”. En su interior, un acto de contrición: “Que Figo nos perdone” –Alfredo Albián, director adjunto, pág. 2-, “Nadie ha tenido en Cataluña el valor de acabar con esta caza del hombre, de decir ya basta. (...) Siento una mezcla de vergüenza ajena, rabia y asco. Al

fin y al cabo, habíamos quedado en que se trataba de un juego, y sólo de un juego” – Manuel Trallero, pág. 73-.

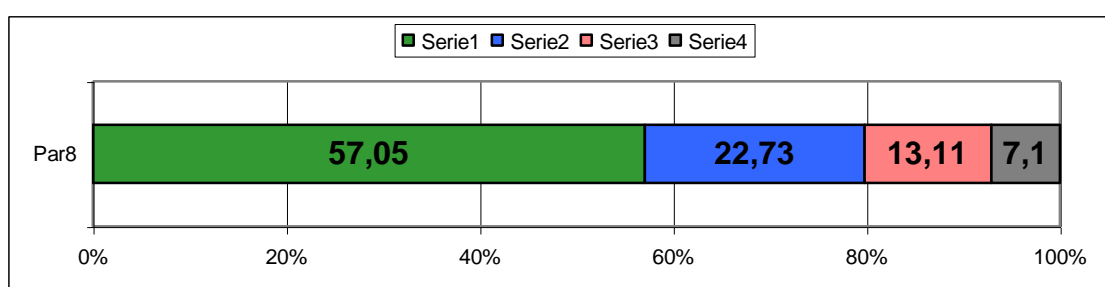
El 24 de octubre, unos días después del partido, Figo ya se definió: “Ya soy parte de la familia madridista” –El País, 25/10/00: 65-, ya que lo vivido le distanciaba para siempre del Barça.

#### *IV.2.8.2. LAP (tiempos aproximados del fichero audiovisual, no del partido)*

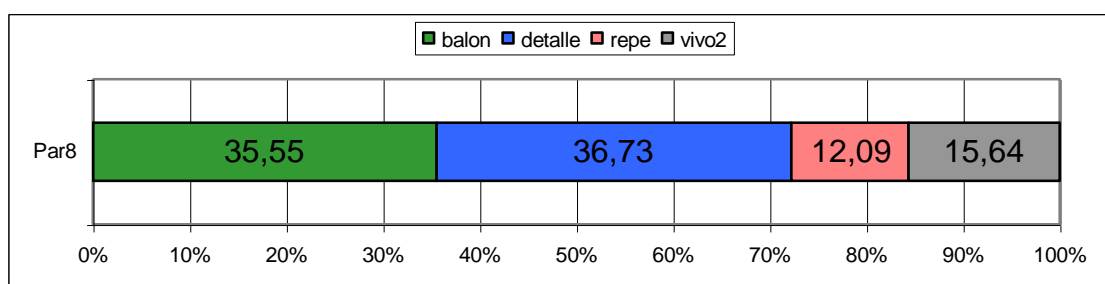
3:55 Tarjeta a Celades por falta a Simao  
8:00 falta de Reiziger a Munitis, Tarjeta  
8:45 Tiro de Celades, para Dutruel  
13:50 jugada de Figo y centro de Munitis, tira Raúl, para Dutruel  
15:45 Chutazo de falta de Rivaldo desde 35 metros, se va fuera (alto) por poco  
20:55 Remate de cabeza, sin peligro, de HIE en un córner: para Dutruel  
22:50 Chutazo al palo SIMAO, luego desborda a Roberto Carlos y éste le hace falta junto al área, en IC  
25:20 Tarjeta a Hierro por falta a Rivaldo  
26:15 Gol de Luis Enrique, que ha peinado en el primer palo una falta que ha lanzado Xavi  
31:20 Intento vaselina Raúl, que se va fuera por poco  
33:45 Centro de Sergi con peligro, que se va fuera  
37:00 Protesta por el supuesto penalti de Karanka a Luis Enrique  
39:10 Robo, avance y tiro de Puyol, córner  
40:05 Tarjeta a Puyol por entrada a Figo  
42:05 Remate Geremi a la salida de un córner, para Dutruel

### IV.2.8.3. Recuento a lo largo de la línea

El primer tiempo de este partido dura 47:09. El balón puede verse en juego durante 26:54, el 57,05% del total. El 42,95% restante se divide así: 10:43 para *detalle*, un 22,73% de toda la duración; 6:11 para las repeticiones, el 13,11; y 3:21 para los planos de espera y de situación, el 7,1%.



Contamos un total de 422 cortes a lo largo de la línea temporal, producidos a partir de 16 cámaras con una duración de 6,7 segundos de promedio por plano.



En 150 cortes aparece el balón en juego, es decir, en el 35,55% del total de planos. Se emplean 7 cámaras en ello. La M se sube a programa 102 veces, lo que significa el 24,17% del recuento total y el 68% del recuento *balón*. Permanece durante 23:55, el 50,72% del tiempo total y el 88,91% del tiempo en que se muestra el juego en vivo. El promedio de duración de un plano de la M es de 14,07. Por otra parte, las otras cámaras que conforman la categoría son la r22i (1 vez), la r35 (19), la c4 (2), la C5 (16), c6 (9), y r9 (1). El promedio de estas en pantalla es de 3,73 segundos, durante un total de 2:59.

El 64,45% de las ocasiones, 272, se corta a un plano que no muestra el balón. Aquí están implicadas las 16 cámaras. 155 cortes de *detalle*, el 36,73%, a un promedio de 4,15 segundos, utilizando 13 cámaras, principalmente la c4 (51 cortes), c6 (46) y C5 (25).

Se cuentan 51 repeticiones, a un promedio de 7,27 segundos por cada una; recogidas a partir de 14 cámaras, donde la que más ofrece, con diferencia, es la c8, con 13.

5 son las cámaras implicadas en *vivo2* para 66 cortes –58 de ellos desde la M-; el promedio de uso es de 3,05 segundos por plano.

En cuanto a planos cortos, registramos 205, el 48,58% del total. 47 muestran el balón en juego, mientras que 158 no lo hacen. De éstos, 112 presentan a los protagonistas en plano medio o aún más cerca, el 26,54% del total de cortes, por un tiempo en pantalla de 7:41. El promedio es de 4,17 segundos.

#### IV.2.8.4. Conclusiones a lo largo de la línea

El patrón de corte en juego es también bastante reposado, con promedios largos de master y cortos –éste es el más largo de los estudiados-, y un bajo número de segmentos.

No es especialmente numeroso el grupo de planos cortos, con balón o sin él, pero sí son prolongados cada uno de ellos. De manera que el tiempo dedicado al *detalle* sí es de los más largos.

Normalmente se da a un plano de *detalle* de uno de los protagonistas de la jugada, un bloque de repeticiones y se sale, bien al juego si ya ha recommenzado, bien a un plano de situación *vivo*<sup>2</sup>. Sólo se dan dos bloques numerosos, de tres repeticiones: dos pases del mejor tiro de Raúl –un intento de vaselina-, y un pase de su reacción; o cuatro: tres tomas del gol de Luis Enrique y su reacción. Casi dos minutos después se ofrece otra toma del gol y la reacción de todo el banquillo, saliendo alborozados a celebrarlo.

Las reacciones, por definición, son instantáneas: aunque el realizador las tenga presentes y las atienda, la mera inclusión en pantalla de una de ellas cierra el paso a las demás, que tendrán que formar en la cola del material pertinente y latente.

#### *IV.2.8.5. Conclusiones parciales para la planificación*

La puesta en pantalla, sin duda, lleva en paralelo constantemente los acontecimientos del partido y el tema del regreso de Figo, absoluto protagonista: 25 planos cortos suyos, de los que 18 son medios cortos o más cerrados aún, encontramos en la categoría *detalle*. La mayoría se dan con c6, que tiene en el punto de mira muy a menudo al jugador. Por ejemplo, en la batería de planos *detalle* después del gol de Luis Enrique: goleador, público, banquillo del Barça, abrazos..., se incluyen dos planos medios cortos de Figo desde esta cámara, invitando a decir, literalmente, “esto tienes merecido”.

Más aún, la bronca del público es constante: cada vez que toca el balón, por supuesto, pero también en los parones de juego arremeten contra el futbolista portugués. De fondo, constantemente se escucha un soniquete en el que se entiende, por lo menos: “Figo, muérete”.

En varias ocasiones se corta a un plano de conjunto de algunos espectadores abroncando a Figo, en escala tal que se puede comprender lo que dicen observando sus labios, y entonces se inicia un movimiento de ligera apertura hasta incluir un plano corto del jugador. La relación, llevada a cabo con notable pericia y finura técnicas, es evidente. En una ocasión en este período, se encadena directamente de un plano medio de Figo –mientras el balón continúa en juego, sin peligro para ninguna portería- con un plano de Florentino Pérez en el palco.



Los planos cortos de la parte derecha del campo parecen salir desfavorecidos con el tratamiento a Figo por parte de la c6: Dutruel, en su segunda parada importante, sólo aparece medio de espaldas desde C5; Abelardo, al ser derribado precisamente por Figo, también aparece por medio de C5, y esto cuando se observa que la tendencia es ofrecer un plano medio corto del protagonista desde una posición de contrapicado: c4 ó c6. De hecho, antes del gol de Luis Enrique, algo más allá del minuto 30, cuando se interrumpe una jugada que suceda en la zona derecha del campo –teórica de ataque del Madrid-, bien se corta a un plano de Figo con c6, bien se busca al protagonista con C5. Y es a partir de ese hito cuando c6 vuelve a buscar al protagonista de la acción, se trate de quien se trate. Mientras tanto, en la zona de ataque del Barça, la tendencia es a cortar a un plano ce c4.

Por otro lado, la M trata siempre de mantener el balón en el encuadre. En los saques largos de los porteros, por ejemplo, se abre el cuadro para conservar los movimientos de los jugadores en el campo y alcanzar la trayectoria de la pelota por el extremo superior del encuadre. Esta acción no es posible en estadios con obstáculos arquitectónicos a la ubicación de las cámaras –por ejemplo, el mismo Santiago Bernabéu en Par3-. Después se cierra poco a poco a lo largo de la jugada.

Además, se tiene buen cuidado de mostrar siempre, por lo menos, algún jugador de cada equipo. La situación de juego crítica para este punto suele ser, bien el saque de fondo –o de otra infracción- por parte del portero, bien posesiones del portero sin excesiva presión por parte del contrario, que se recoloca para iniciar su oposición colectiva, por ejemplo, cerca del medio campo. En estos casos, M abre hasta incluir la primera línea de presión del equipo defensor.

*IV.2.9. Par9a: REAL MADRID-JUVENTUS de Turín; Liga de Campeones; Estadio Santiago Bernabéu, Madrid, 6/5/03; personalización emitida por Canal + en codificado.*

*Par 9b: El mismo, señal internacional producida originalmente por TVE.*

En este caso especial, nos interesa tan sólo comparar determinados aspectos de relevancia inherente a una personalización de esta naturaleza. Con la superposición de una señal determinada se trata, en el fondo, de ajustar la puesta en pantalla a lo que el espectador espera de la cadena de pago: ritmo y compromiso con el espectáculo audiovisual, un *valor añadido* a la señal producida por TVE, previsiblemente más *lenta* y sin concesiones, supuestamente, al lucimiento.

En cuestión de cifras el problema fundamental que ha de resolver la señal que se añade consiste en *rellenar* los tiempos de espera que la señal internacional ofrecerá con plano general. En este punto, la personalización estará preparada para incluir planos de los protagonistas de la acción inmediatamente anterior, además de repeticiones de ésta o de anteriores jugadas, que hubiesen permanecido latentes: se dan hasta 21 repeticiones más de 30 segundos más tarde del final de la acción; 11 de ellas, al menos un minuto después.

El número total de cortes de repeticiones que da C+ es casi el doble que el de TVE: lo eleva hasta 79. Por ejemplo, de los dos goles TVE ofrece 7 repeticiones en total, mientras que C+ da 11. Sin embargo, el promedio de duración en ambos casos es de lo más parecido, incluso levemente más bajo por parte de TVE, en contra de lo que,

quizás, cabía esperar: 5,72 por 5,87 segundos, respectivamente. ¿Cómo se traduce este hecho? No es preciso interpretar: el tiempo dedicado a la emisión de material previamente grabado ocupa el 7,24% de la línea temporal de TVE, y el 16,31% del de Canal+.

Por otra parte, el promedio de duración de los planos de la categoría *detalle* es de 4 segundos en TVE y de 2,8 en C+: un ritmo de corte que traspasa la calificación de *trepidante*.

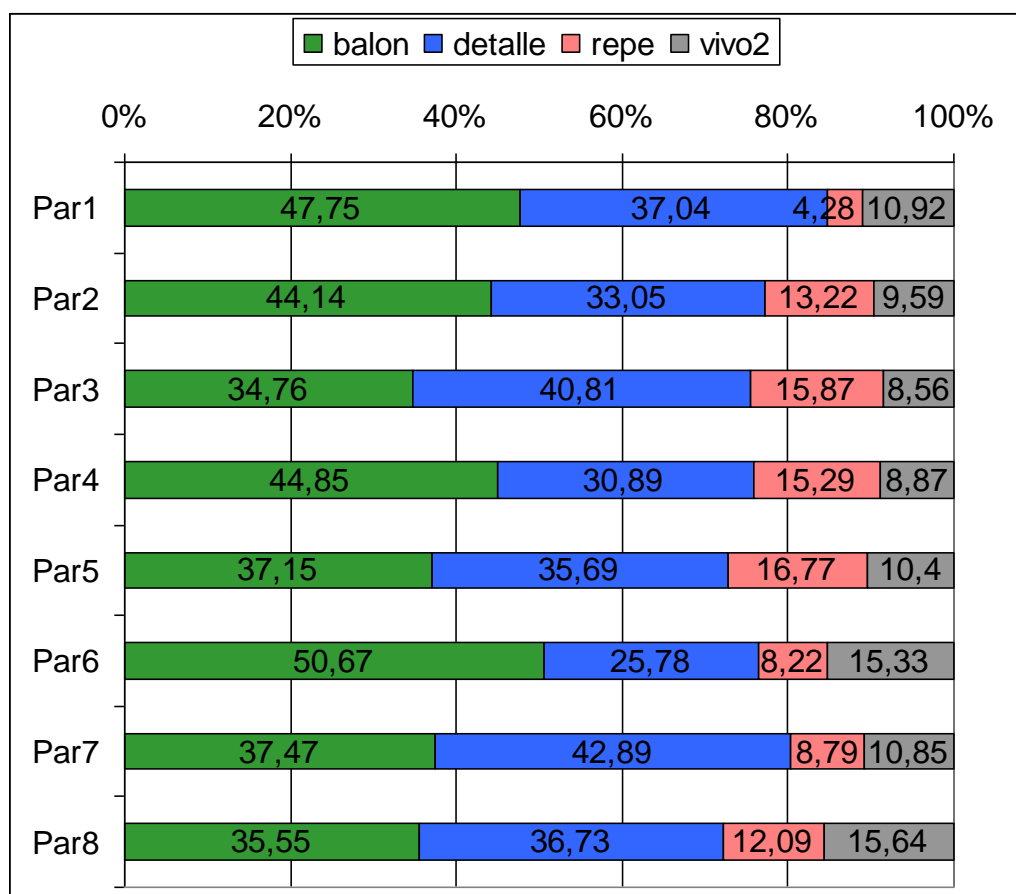
Sorprende, inicialmente, comparar el número de cortes *vivo*<sup>2</sup>, por resultar muy superior en C+. Sin embargo, el promedio de duración es de 5,1 segundos en la línea de TVE y de 2,8 en la de C+: la personalización corta a uno o dos planos detalle o a una repetición cuando la señal internacional acaba de incluir un plano de situación y de espera, y aún la cadena privada regresa en numerosas ocasiones al mismo plano sin que TVE hubiese cortado más.

El porcentaje de tiempo que dedica la cadena estatal a mostrar el balón es del 67,05%, mientras que el de C+ es del 60,84%, dato bien elocuente por sí mismo. Además, el promedio de duración de los cortes con balón de TVE es de casi 17 segundos, mientras que el de C+ es 13,63.

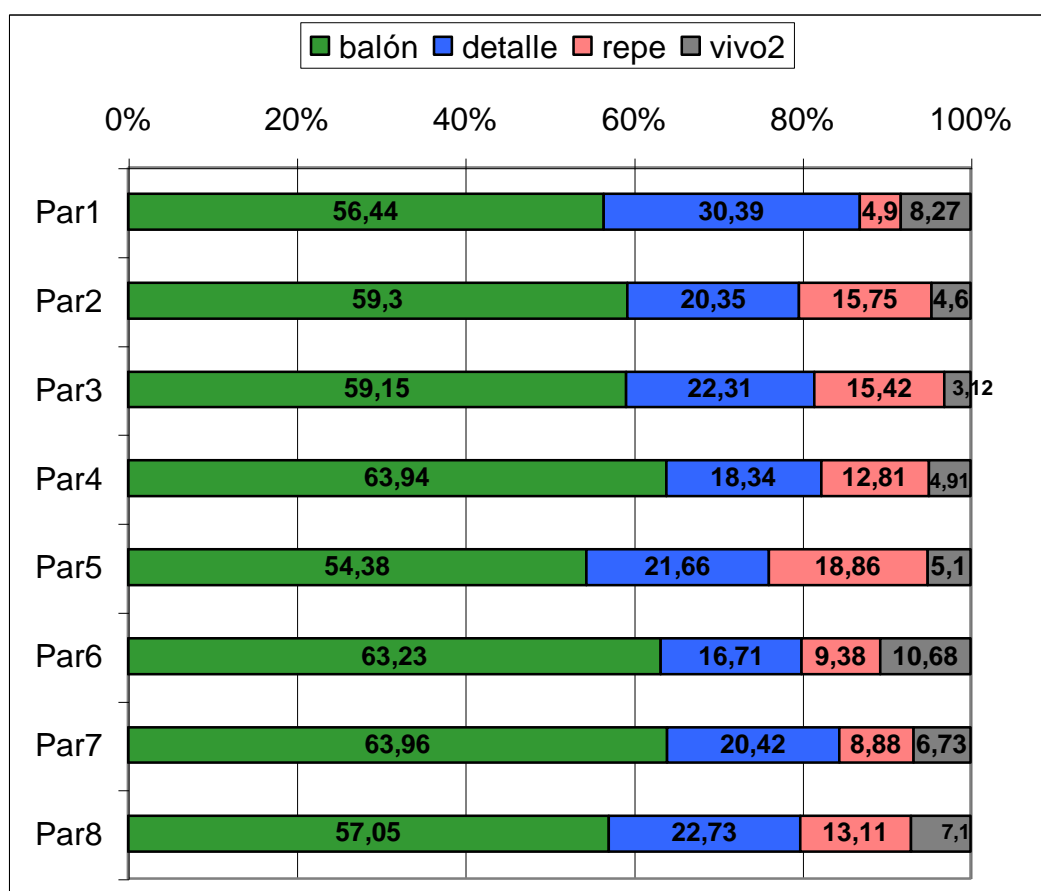
Este esquema es sumamente arriesgado, porque nunca puede estarse seguro de cuándo va a cortar el realizador de la señal multilateral, y se producen evidentemente un número de errores en pantalla: es probable uno a la entrada del plano que se añade y otro a la salida. En contrapartida, se aumenta el patrón de corte, se consiguen, en

ocasiones, mejoras cualitativas de encuadre o análisis y se da cobertura a los propios comentaristas. Estas son razones suficientes para volver a intentarlo cuando sea preciso y se cuente con los derechos.

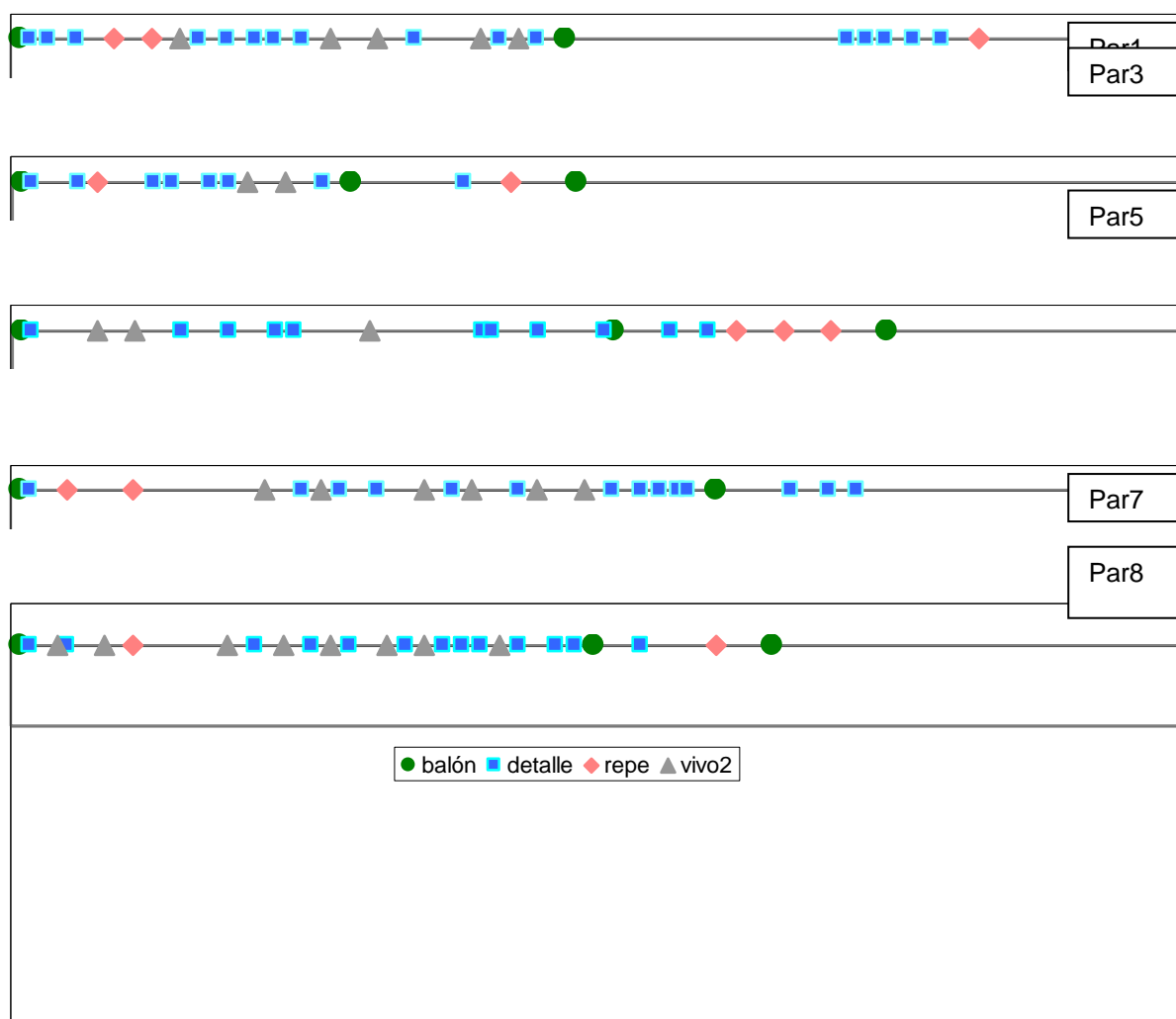
Incluimos las gráficas comparativas de porcentajes de distribución de tiempo dedicado y de número de cortes, por categorías: Este se refiere a la distribución por categorías de los porcentajes en número de cortes.



Contemplando esta gráfica comparativa puede observarse, en principio, que el tiempo en que se muestra el balón en juego ronda el 60% del total. Sin embargo, se corta en muchas más ocasiones en la categoría *detalle*. Aquí se muestra una comparativa del porcentaje de uso por categorías del tiempo total en pantalla.



### IV.3. Análisis comparativo lineal de una jugada a balón parado



En estos gráficos comparativos podemos observar, estableciendo una escala lineal temporal uniforme que avanza de izquierda a derecha, cómo se ponen en pantalla los acontecimientos a partir de una interrupción en el juego señalada por el árbitro. En este caso, se trata de sendos tiros libres en las cercanías del área del equipo causante de la infracción.

Sobre la línea está marcado el instante en que se produce un corte, y un símbolo indica a qué categoría pertenece el plano que comienza. Para hacernos a la idea de la escala, dos símbolos montado el uno encima del otro muestran la separación de un segundo.

Obsérvese que, en todos los casos, los dos primeros iconos de la línea son el punto verde que indica *balón* y el cuadrado azul de *detalle*. Se trata del primer corte tras el pitido del árbitro.

No hemos encontrado ocasiones similares en todos los partidos, por eso no hay líneas del Par2 ni del Par6.

Esta comparativa nos permite comprobar diferentes estrategias rítmicas en el patrón de corte con el que se describe el acontecimiento.

Por una parte es observable que antes del momento del lanzamiento –el segundo punto verde de cada línea- siempre hay un momento en que los diferentes cortes se *aprietan* en la línea: un momento de aceleración del ritmo. Téngase en cuenta, en este punto, que es posible que esté todo dispuesto para el disparo y que el árbitro detenga los preparativos para resolver algún detalle de la recolocación.

Utilicemos como parangón el Par3: el plano *detalle* que entra es un PC de Raúl, el jugador derribado, que cambia el encuadre al árbitro y vuelve a recoger al jugador. De aquí se pasa a la repetición de la acción, a continuación se recuerda el gol que ha sucedido cuatro minutos antes: un protagonista destacado de la jugada fue Seedorf.

Regresamos sobre un plano general de situación, y se nos muestra después a Seedorf. Otro plano general para situar y puntuar, entrando de lleno en los preparativos del lanzamiento de la falta. Vuelven a mostrarnos al protagonista de la acción ofensiva origen, a Raúl, incrustado en la barrera defensiva. A continuación, un bonito plano desde lo alto de la portería contraria, que nos muestra la disposición con una original perspectiva, acercándonos al evento, introduciéndonos en el campo.

Después hay una alternancia entre planos generales de situación –donde se observa al árbitro colocando la barrera, y la situación relativa de los jugadores directamente implicados- y primeros planos del presunto lanzador: Mijatovic. Dos pasos alternando con planos de situación –remarcando que no sólo está Mijatovic junto al balón, sino que también está preparado Roberto Carlos- y, rápidamente, lanzador, barrera, portero, barrera y lanzador, y sobre su primer plano escuchamos el pitido del árbitro dando la señal para iniciar el disparo. Se ha introducido por la técnica de situación-corto el tema de la tensión en un momento de enorme incertidumbre: es una gran ocasión de gol; y se ha acelerado el ritmo de corte por medio de planos de sencillo escrutado para subrayar la llegada al punto de clímax.

En el Par8, por ejemplo, también se observa una alternancia muy claramente marcada entre los planos de situación y los *detalle*, y se comprueba que, a medida que se acerca el momento del lanzamiento, hay menor presencia de *vivo*<sup>2</sup> y más de *detalle*. Así, contamos cuatro períodos que contienen un plano de espera y uno corto de algún protagonista y, a continuación y junto al saque, dos *compases* encabezados por un plano de situación y seguidos por tres *detalle*: un prodigio de la métrica audiovisual, sin duda.





## **PARTE V: CONCLUSIONES**

Hemos demostrado que la puesta en escena del deporte futbolístico puede concretarse en lo relativo a sus elementos narrativos espacio, tiempo, personajes y acción lo suficiente como para elaborar un modelo formal, que reduce las probabilidades de acción pertinente de manera que pueda emplearse con intención predictiva, y permita de esta manera una cierta capacidad de anticipación de la que se beneficia el dispositivo narrativo.

También hemos podido observar las circunstancias modificantes del juego, identificarlas y agruparlas. De esta manera, si se detuviese por razón del análisis el tiempo de la línea narrativa, encontraríamos una situación de juego que englobaría lo estrictamente deportivo en abstracto: la ubicación del balón en cuadrante, la posición, velocidad y dirección de los jugadores, el tipo de jugada, si se está en fase de balón en juego o en parado, etc.; una escénica, que además de lo referente a meteorología, estado del terreno de juego y participación del público en la grada, nos informa de las relaciones entre los protagonistas en las distintas fases de juego; y la situación dramática, que agrupa las tramas de interés humano que preceden al encuentro y que sufren transformaciones capaces de influir en el ritmo de partido o la motivación de los protagonistas, hace concentrar la mirada en uno o en otro, etc.

Tras la detenida observación y el análisis de los partidos correspondientes a nuestro corpus de investigación, se ha obtenido el guión técnico y la planta

escenográfica e inducido un número de criterios de planificación compatibles con su puesta en pantalla, y que no resultan incoherentes a la hora de aplicarlos al modelo formal predictivo del fútbol. De esta manera, se contrasta positivamente la validez de la hipótesis principal.

En el análisis en lo relativo al contenido hemos comprobado que la mayor parte de los goles mostrados en pantalla quedan sin suficiente explicación de la causa táctica que origina el instante de ruptura del equilibrio original de la contienda. La certeza de esta afirmación, que puede traspasarse inmediatamente a todas las ocasiones de gol –por cuanto en éstas se dedica muchísima menor longitud de la línea narrativa temporal a explicar su desarrollo–, demuestra sobradamente la segunda hipótesis. La línea narrativa final, por lo tanto, no está especialmente dirigida a la parcela de audiencia con aspiraciones de comprensión *táctica* del espectáculo: los puntos de ruptura o de desequilibrio, a pesar de contar con medios para su detenido examen, ni se preparan especialmente ni se utilizan como argumento narrativo sistemático.

A lo largo de nuestro análisis y en la reflexión posterior, informamos de una categorización del ámbito de interés narrativo de cada encuadre, por motivo y tamaño, y establecemos tres niveles: un primer nivel de profundidad narrativa, que trata de reunir elementos suficientes para mostrar la acción futbolística en su generalidad –que ya hemos definido como principalmente posicional–: nivel táctico, en pocas palabras correspondiente a los planos generales; un segundo nivel que se acerca lo suficiente a la acción como para describir el desempeño físico o técnico: lo hemos denominado, con ánimo de simplificar, segundo nivel de profundidad narrativa o nivel técnico, correspondiente a los planos totales; por fin, cuando se selecciona y aísla al personaje -

incluso su gesto a gran escala-, sobre el que recae el peso narrativo en ese instante, que nombramos como tercer nivel de profundidad narrativa o nivel dramático. Aquí tenemos la evidencia de un nuevo estrato de narración, que emerge favorecido por los adelantos de la tecnología en objetivos y soportes.

También hemos encontrado y datado una nueva posición del telespectador en el espacio audiovisual; por lo visto en los estudios manejados, inconcebible hasta ahora. Una colocación que evita deliberadamente el anclaje a una ubicación singular, pretendiendo *colocar* a la audiencia en el punto de vista más conveniente en cada situación narrativa. Mostramos la evolución de la consideración espacial del salto de eje, matizando su efecto negativo de desorientación.

Anotamos, especialmente en las fases de juego estático –pero no exclusivamente-, la aparición de una estructura narrativa diferente a la clásica de *plano master* + *insertos*, concretamente una planificación por *desglose de planos*, que no se venía considerando.

Nuestra contabilidad a lo largo de la línea narrativa advierte un estado cercano a la saturación inteligible de cortes en los tramos de balón parado debido, principalmente, al incremento del número de hechos noticiables, la multiplicación de los protagonistas de los que se efectúan seguimientos y la presión urgente de la voluntad de aclaración o recreación de lo que ya ha pasado.

La mera comprobación de la existencia de todos estos nuevos factores demuestra la tercera hipótesis.

Hemos encontrado también, y creemos que podría resultar de utilidad, que cada uno de los cortes a lo largo de la línea narrativa es categorizable por su función, de manera que unos contienen el balón mientras se halla en juego, grupo que hemos denominado *balón*; otros planos muestran determinados personajes o aspectos interesantes sin contener la pelota, los hemos llamado *detalle*; otros contienen el balón, pero mientras no está en juego, constituyendo pequeños segmentos de espera o situación; por último, los que ofrecen expresamente –por medio de algún tipo de procedimiento de transición narrativa como un encadenado, cortinilla, efecto, etc.- material previamente grabado. Estas categorías son excluyentes y extremadamente consistentes.

Aunque hemos podido detectar un cierto número de claves de estilo: ritmo de corte con el balón en juego; combinaciones de categorías al entrar o salir en períodos de repeticiones; número, duración, colocación, latencia, agrupación en bloques de material grabado y aspectos del contenido de las mismas; predominancia tonal de información, drama o puro entretenimiento; procedimiento de retrato del protagonista; intervención o modificación del ritmo escenográfico; etc., no estamos en disposición de asociarlas necesaria y suficientemente al eventual estilo de un realizador o de una cadena televisiva concreta. Incluso mostramos cómo encontraríamos mayor facilidad para un estudio con este objetivo si pretendiéramos relacionarlas con determinadas situaciones de juego, escénicas o dramáticas de un encuentro determinado. Tan sólo se encuentran notables diferencias en cuanto a disponibilidad de medios y de artilugios tecnológicos;

planificación de las jugadas a balón parado y primera cámara a la que se pasa después de interrumpirse el juego, pero no nos parecen determinantes para identificar y establecer presuntas diferencias de estilo. Al menos con este número de partidos analizados.

Concluimos informando de otra evidencia: la limitación del medio ha animado una mayor complejidad de la planificación como resultado de la dinámica entre las elecciones obligadas a lo largo de la línea narrativa temporal en cada instante; lo cual podría devenir en una notable simplificación en el caso en que se impusieran los sistemas de alta definición para la narración audiovisual de los partidos de fútbol.

Creemos haber demostrado, sabiéndonos lejos del espectáculo escenográfico deportivo original, que la narración televisiva resultante es consecuencia de una dinámica polar entre lo que se oculta y lo que se muestra. Las elipsis asumidas como necesarias componen un entramado de decisiones de compromiso a partir de una cierta visión del fútbol y de la buena televisión, que supuestamente conectará con la audiencia la cual, a su vez, tiene la competencia suficiente como para integrarse perfectamente en la propuesta narrativa.

El indicio más importante ha sido el aumento del espesor de la trama narrativa, que contiene una capacidad de análisis de las jugadas que han sucedido y una decidida y crucial aportación para imponer el aspecto dramático, o de vivo y conmovedor interés humano. También una manipulación del ritmo en el que se muestra el juego a conveniencia. Un defecto espacial origina necesidad de multiplicación de puntos de vista y, por lo tanto, de secuencialización. Un defecto temporal origina el advenimiento

de la tecnología *Super Slow Motion*, que crea el efecto indeseado de ocupar mayor longitud en la línea narrativa. Esta construcción progresiva para escapar de las limitaciones espacio-temporales del propio medio técnico de soporte deviene en una narrativa correspondientemente más compleja cada vez. Buscando la conexión emocional con el telespectador, prologando y prolongando los momentos que invitan al patetismo, regresando a la vivencia del éxtasis, penetrando en el gesto del esfuerzo, de la alegría del héroe, para extraer la vibración simpática desde la posición filial del contrapicado; o convirtiendo la información en espectáculo por medio de la polémica, de la discusión del juicio *en vivo*, mediante un discurso inquisidor que luego proseguirá, al menos, el resto de la semana.

## **VI. BIBLIOGRAFÍA**

### **VI.1-MONOGRAFÍAS, ARTÍCULOS Y TESIS:**

- Abt, G.A.; Dikson, G.; Mummery, W.K. (1999): Goal-scoring patterns over the course of a match. An analysis of the Australian National Soccer League en *Journal of sport sciences*, 17, 824.
- Aguado Gil, M. (2004): Estrategias defensivas en los saques de esquina, en *Training Football*, nº 95.
- Agustín Pastor, Alejandro (2003): Comparación entre 20 meter shuttle run test y test de 3.000 metros en jugadores de rugby de primera división, en *Efdeportes.com*, nº 63.
- Alcoba, A. (1987): Deporte y comunicación. Dirección General de Deportes de la CAM. Cajamadrid.
- Ali, A. H. (1988): A Statistical analysis of tactical movement patterns in soccer, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: *Science and Football*. E & FN SPON, Londres, 302-308.
- Alonso González, Fidel (1998): Canal +. Aproximación a un modelo europeo de TV de pago. Fragua, Madrid.
- Álvarez Cubero, Gonzalo (1994): El gol. Liga española de Primera División, *El entrenador español*, nº 63, 46-50.
- Arnheim, Rudolf (1996): El cine como arte. Paidós, Barcelona. 1ª. ed. University of California Press, 1957.
- Aumont, Jacques; Marie, Michel (1990): Análisis del film. Paidós, Barcelona.
- Aumont, J; Bergala, A; Marie, M; Vernet, M. (1996): Estética del cine. Paidós, Barcelona.
- Barr, Charles (1975): Comparing styles: England vs West Germany. en Buscombe (1975), 47-53,
- Barroso García, Jaime (1996): Realización de los géneros televisivos. Síntesis, Madrid.
- Bate, Richard (1988): Football chance: tactics and strategy, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: *Science and Football*. E & FN SPON, Londres.
- Bauer, G. (1998): Fútbol. Entrenamiento de la técnica, la táctica y la educación física. Hispano Europea, Barcelona.
- Bertrand, Jean Michel (1986): "Histoire du direct sportif (chronologie des grands événements techniques et sportifs)", en *Accès*, nº 4, Carrefour international de la communication, París.
- Blanco Pont, José María (1999): Las retransmisiones deportivas como género espectacular y dramático. TESIS Universidad Autónoma de Barcelona.
- Blanco Pont, Josep Maria (2001): Las retransmisiones deportivas como género espectacular y dramático; en *ZER* (11); 227-272.
- Blanco Pont, Josep María (2003): El fútbol en televisión: "pero sigo siendo el rey..."; en López Vidales, Nereida y Peñafiel Saiz, Carmen (eds.): *Odisea 21: La evolución del sector audiovisual*, Fragua y Fco. de Vitoria, Madrid.



- Boronat, Joseba (2004): El fútbol como reclamo de la audiencia; en Latorre et al. (ed.): *Ecología de la televisión: tecnologías, contenidos y desafíos empresariales*, Ediciones Eunate, Navarra.
- Boniface, Pascal (1999): Geopolítica del fútbol, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 89-96.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2002): *Arte cinematográfico*. Mc Graw-Hill, México.
- Boulogne, Georges (1993): El fútbol: deporte y espectáculo; en *El entrenador español*, nº 56, 48-51.
- Brochand (1999): Entre lo nacional y lo transnacional, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 97-103.
- Brohm, Jean-Marie (1999): Una multinacional del beneficio, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 81-88.
- Bromberger, Christian (1999): El revelador de todas las pasiones, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 27-36.
- Brune, François (1999): Un resumen de la condición humana, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid. 19-25.
- Burch, Noël (1983): *Praxis del cine*. Ed. Fundamentos, Madrid. (1ª ed., Gallimard, 1970, París).
- Buscombe, E. (1975): Cultural and televisual codes in two little sequences en Buscombe (ed.), 16-34.
- Buscombe, Edward (ed.): *Football on television*. BFI Television Monograph. British Film Institute, London.
- Caldas Costas, Alfredo (1994): Breve estudio sobre los elementos técnico-tácticos del fútbol actual, en *El entrenador español*, nº 62, 53-60.
- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (1991): *Cómo analizar un film*. Paidós, Barcelona.
- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (1999): *Análisis de la televisión*. Paidós, Barcelona.
- Castelo, Jorge F.F. (1999): *Fútbol: estructura y dinámica del juego*. INDE, Barcelona.
- Castillo, José María (2004): *Televisión y lenguaje audiovisual*; IORTV, Madrid.
- Chandler, Joan (1988): *Television and national sport*. University of Illinois Press, Chicago.
- Chion, Michel (1998): *La audiovision*. Paidós, Barcelona.
- Chion, Michel (1999): *El sonido*. Paidós, Barcelona.
- Cortés Elvira, Rafael (1993): El cambio necesario; en *Anuario del Fútbol de Canal +*, págs. 232-3; Ediciones EL PAÍS; Madrid.
- Costardi, Fabio (1992): Televising the 1990 World Football Cup; en *UER Special Sport*, 13-17.
- Cuadrado Pino, Jesús (2001): *Fútbol: juego, deporte y espectáculo*. Jecupi.
- Dayan, Daniel y Katz, Elihu (1995): *La historia en directo*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Del Río, Pablo (2000): El deporte, estrella de la producción en exteriores, en *Cinevideo20*, nº 172, 50-62.
- D'Ottavio, S.; Castagna, C. (1999): Match-to-match variations work rate among elite soccer, en *Journal of sport sciences*, nº 17, 826.
- Dufour, W. (1990): Las técnicas de observación del comportamiento motor. Fútbol: la observación tratada por ordenador, en *Revista de entrenamiento deportivo*, vol IV nº 4, 16-24.

- Eco, Umberto (1999): Apocalípticos e integrados, Lumen/Tusquets, Barcelona. 1ª ed. Bompiani, 1965.
- Eisenstein, Sergei M. (1989): Teoría y técnica cinematográficas. Rialp, Madrid. 1ª Ed. en inglés –“Film Form”-, 1949.
- Erne, Matthias (2001): La WUSA abre nuevas perspectivas para las mujeres, en FIFA Magazine, nº 67.
- Faina et al. (1988): Definition of the physiological profile of the soccer player, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.
- Fandiño Alonso, Jaime (1999): El ciclismo en directo en televisión en la era Induráin: producción y realización. TESIS: Universidad Complutense de Madrid, CAP I, Madrid.
- Feldman, Simon (1997): La composición de la imagen en movimiento. Gedisa, Barcelona.
- Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José (1999): Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós, Barcelona.
- Fernández, José Luis y Nohales, Tirso (1999): Postproducción digital; Escuela de cine y vídeo, Andoain.
- Franks y McGarry (2002): The science of match analysis, en Reilly, Thomas (ed.): Science and soccer. Londres, E & FN Spon, (1ª ed. 1996), 363-375.
- Freeman, Michael (1980): The 35mm Handbook. New Burlington Books. Londres.
- Galeano, Eduardo (1999): La gloria de los tramosos, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 37-40.
- García de Lomana, Juan Jesús (1995): Nuevas normas, el futuro del fútbol, en *Fútbol Profesional. Revista de la Liga Nacional de Fútbol*, nº 5, 44-49.
- García Herrero, J.A.; Moreno H., F.J., Luis del C., V.; y Reina, R. (2003): Análisis del comportamiento visual de los porteros de porteros de balonmano ante lanzamientos realizados desde 6 y 9 metros de la portería; en APUNTS, nº74, 40-45.
- García Jiménez, Jesús (1993): Narrativa Audiovisual. Cátedra, Madrid.
- Garrido, Jaime (2002): El atletismo y su realización, en *Shooting*, nº6.
- Giulianotti, Richard (2000): Football, a sociology of the global game. Polity Press, Cambridge.
- Giustiniani, Anna Cristina (1991): An experience in sports productions; en UER: Production in high definition television; Conferencia en University College de Dublín, Eire.
- Gómez Perlado, Juan Carlos (1993): Dinámica de los partidos de fútbol, en *El entrenador español*, nº 56, 52-58.
- González Ramallal, Manuel, E. (2003): La configuración del fútbol español como deporte espectáculo; en Efdeportes.com, nº 66.
- González Requena, Jesús (1989): El discurso televisivo: espectáculo de la modernidad. Cátedra, Madrid.
- Grant, A.C.; Williams, A.M.; Reilly, T. (1999): Analysis of goals scored in the 1998 world cup, en *Journal of sport sciences*, nº 17, 826.
- Grau, Jorge (1976): La imagen en el cine, la imagen en televisión; en *Cuadernos de Documentación, IORTV* (21); 121-138.
- Gréhaigne, Jean-Francis (2001): La organización del juego en el fútbol. INDE, Barcelona. 1ª. ed., 1992.

- Gruneau, Richard (1989): Making spectacle: a case study in television sports production. en Wenner (ed.): Media, sport and television SAGE Pubs., Londres.
- Guia, N.; Ferreira, N., Peixoto, César (2004): A eficácia do processo ofensivo em Futebol. O incremento do rendimento técnico-tático; en Efdeportes.com, nº 79
- Harris, S. y Reilly, T. (1988): Space, teamwork and attacking success in soccer, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.
- Hernández Moreno, J., et al. (1992): Una metodología de la observación de la acción de juego en el fútbol: cuantificación del tiempo de participación y de las acciones técnicas, en RFEF: *Ciencia y técnica del fútbol*. Gymnos, Madrid.
- Hernández Moreno, José (1997): Cuantificación del espacio recorrido y el tiempo invertido para recorrerlo (ritmo) por el jugador de fútbol durante un partido, en *El entrenador español*, nº 76, 40.
- Herrera Figueroa, M. (1974): Sociología del espectáculo. Paidós, Buenos Aires.
- Hughes, Charles (1973): Fútbol: táctica y trabajo en equipo. Editorial Cantábrica, Bilbao.
- Hughes, Mike (2002): Notational analysis, en Reilly, Thomas (ed.): Science and soccer. Londres, E & FN Spon, (1ª ed. 1996), 343-361.
- Huizinga, Johan (1996): Homo ludens. Alianza, Madrid (1ª edición, 1954).
- Iozzia, G. y Minerva, L. (1986): Un matrimonio d'interesse: sport e televisione. Edizione Rai, Torino.
- Jáuregui, José Antonio (1977): Las reglas del juego. Las tribus. Espasa-Calpe, Madrid.
- Jurgeson, Albert Brunet, Sophie (1999): La práctica del montaje. Gedisa, Barcelona.
- Kaplan, Ann (ed.): Regarding television. AFI, Los Ángeles, 1983
- Krustup, P.; Mohr, M. Bangsbo, J. (2002): Activity profile and physiological demands of top-class soccer assistant refereeing in relation to training status, en *Journal of sport sciences*, nº 20, 861-871.
- Kuhn, W. (1988): Penalty-kick strategies for shooters and goalkeepers, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.
- Kulechov, León (1956): Tratado de la realización cinematográfica. Futuro, Buenos Aires.
- Kuney, Jack (1990): Take one. Television directors on directing. Praeger, NY.
- Lotman, Yuri (1979): Estética y semiótica del cine. Gedisa, Barcelona.
- Maguire, J. y Pearton, R. (2000): The impact of elite labour migration on the identification, selection and development of european soccer players, en *Journal of sport sciences*, nº 18, 759-769.
- Marcos García, José Antonio (1994): Análisis de la estrategia en el mundial USA '94, en *El entrenador español*, nº 62, 12-27.
- Marcos García, José Antonio (1998): Campeonato del Mundo de fútbol Francia '98. Análisis del juego del equipo campeón del mundo, en *El Entrenador Español*, nº 79.
- Martialay, Félix (1996): Implantación del profesionalismo y nacimiento de la Liga; RFEF, Guadalajara.
- Martialay, Félix (2002): revista RFEF, nº 47.
- Martin, Marcel (1999): El lenguaje del cine. Gedisa, Barcelona.
- McGarry, J.; Franks, I.M. (2000): On winning the penalty shoot-out in soccer, en *Journal of sport sciences*, nº 18, 401-409.

- Metz, Christian (1973): Lenguaje y cine. Planeta, Barcelona.
- Michels, Rinus (1982): Pressing football, en Batty, Eric (dir): Fútbol. Entrenamiento al estilo europeo. Hispano Europea, Barcelona.
- Mora, J.; Amar, J.R.; Gómez, M. (1999): Esfuerzo realizado por árbitros de fútbol durante un partido, en relación a sus máximos consumos de oxígeno, en *Training Fútbol*, nº 42.
- Morse, Margaret (1983): Sport on television: Replay and display. en Kaplan, Ann, ed.: Regarding television, AFI, Los Ángeles.
- Morya, E; Ranvaud, R.; Machado, W. (2003): Dynamics of visual feedback in a laboratory simulation of a penalty kick, en *Journal of sport sciences*, nº 21, 87-95.
- Nevill, A.M.; Balmer, N., Williams, A.M. (1999): Can crowd reactions influence decisions in favour of the home side?, en *Journal of sport sciences*, nº 17, 830.
- Nieto, José (1995): La música en las series de ficción; en AAVV: Ficción Televisiva: Series; Espacio SGAE Audiovisual, Madrid.
- Novell-Smith, Geoffrey (1981): Television-Football-The World; en Bennett, Tony, et al. (eds.): Popular television and film; BFI Publishing/Open University Press, 159-170.
- Nys (1999): Una apuesta económica, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid. 69-79.
- Ohanian, Thomas A. (1996): Edición digital no lineal. IORTV, Madrid.
- Ohashi et al. (1988): Measuring movement speeds and distances covered during soccer matchplay, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.
- Pank, Bob (ed.) (1996): The digital fact book. QUANTEL.
- Parlebas, Pierre (2003): Elementos de sociología del deporte. Instituto Andaluz del Deporte, Málaga. 1ª. ed., Presses Universitaires de París, 1986.
- Peiser, Benny Josef (2002): Football violence: an interdisciplinary perspective, en Reilly, Thomas (ed.): Science and soccer. Londres, E & FN Spon (1ª ed. 1996), 327-340.
- Perales Benito, Tomás (2001): Televisión actual, Madrid, Paraninfo.
- Pérez Ornia, José Ramón (ed.) (1996): 1997 anuario, un año de televisión. GECA, Madrid.
- Pérez Zabala, L.A. y Vicente i Vives, E. (1996): Análisis de la estrategia a balón parado en USA'94, en *El entrenador español*, 69, 48-57.
- Pollard, Richard (1986): The quantitative comparison of playing styles in soccer, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.
- Rabiger, Michael (1989): Dirección de documentales. IORTV, Madrid.
- Rader, Benjamin G. (1984): In its own image. How television has transformed sports. Free Press, Londres.
- Ramonet, Ignacio (1999a): Un hecho social total, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 11-17.
- Ramonet, Ignacio (1999b): El fútbol es la guerra, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid 131-138.
- Real, Michael R. (1989): Super Bowl football versus World Cup soccer: a cultural-structural comparison; en Wenner, Lawrence A. (ed.): Media, sports and Society; SAGE Pubs., Londres.

- Reep y Benjamin (1968) (citado en): Skill and chance in Association Football, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.
- Reeves, Jimmie L. (1989): TV's world of sports: presenting and playing the game. en Burns y Thompson: Television studies. Textual Analysis; Preager, New York.
- Reisz, Karel (1980): Técnica del montaje cinematográfico. Taurus, Madrid.
- Rodríguez Bravo, Ángel (1995): Una nueva propuesta metodológica en torno al ritmo visual: aplicación del método de análisis instrumental al ritmo visual de una telenovela y un telefilme norteamericano; en *Analisi*; (18), 87-107.
- Ryall, Tom (1975): Visual style in 'Scotland versus Yugoslavia'. en Buscombe (ed.), 35-47.
- Ryan, Daniel y Schlatter, Robert (1981): Filming sports. Eastman Kodak company.
- Sámano, José (1993): El fútbol, objeto de deseo televisivo; en Anuario del Fútbol de Canal +, pág. 242; Ediciones EL PAÍS; Madrid.
- Santamaría, Víctor (2002): Planificación de eventos deportivos (I); en *Shooting*; (1); 62-66.
- Savelsbergh, G. J.P.; Williams, A.M.; Van der Kamp, J.; Ward, P. (2002): Visual search, anticipation and expertise in soccer goalkeepers, en *Journal of sport sciences*, 20, 279-287.
- Selden, Samuel (1972): La escena en acción. Ed. Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Sexton, David (1982): El juego británico directo y el juego continental europeo indirecto, con una nueva idea de preparación extra: correr el balón. En Batty, Eric (dir): Fútbol. Entrenamiento al estilo europeo. Hispano Europea, Barcelona.
- Sleziwski, Dariusz (1987): XIII Campeonatos mundiales de fútbol, México '86. Análisis de las acciones de gol, en *El entrenador español*, nº 34, 8-17.
- Smith, Anthony (ed.) 1998: Television. An International History. Oxford University Press, Oxford.
- Souto, Mario Raimondo (1993): Manual del realizador profesional de vídeo. DORSL Ediciones, Madrid.
- Thompson, Roy (2002): El lenguaje del plano. IORTV, Madrid.
- Tognoni, Guido (1992): Football and television - Two dream partners in modern sport, en *UER Special Sport*, 10-12, EBU, Genova.
- UER (1992): Special Sport. EBU, Genova.
- Valdano, Jorge (1999): Ya bota una pelota en el Río de la Plata, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 105-112.
- Van Meerbeek, R.; Van Gool, D.; Bollens, J. (1988): Analysis of the refereeing decisions during the World Soccer Championship in 1986 in México, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.
- Vázquez Folgueira, Santiago (1994): Reflexiones de dos conceptos técnico-tácticos: el desdoblamiento y la conducción, en *El entrenador español*, nº 60, 32-43.
- Vázquez Montalbán, Manuel (1999): Una religión laica, en Santiago Seguro: *Fútbol y pasiones políticas*, Debate, Madrid, 47-54.
- Verheigen, R.; Oudejas, R.; Beek, P.J.; Bakker F.C. (1999): Factors affecting decision-making of soccer referees, en *Journal of sport sciences*, nº 17, 832.
- Villain, Dominique (1997): El encuadre cinematográfico; Paidós, Barcelona.

- Ward, Peter (1997): Composición de la imagen en cine y televisión. IORTV, Madrid.
- Wenner, Lawrence A. (1989): Media, sport and society; SAGE Pubs., Londres.
- Whannel, Garry (1992): Fields in vision. Television sports and cultural transformation. Routledge, Londres.
- XXI y XXII Ediciones del Diccionario de la Lengua Española.
- Yamahaka, Haga, Shindo, Narita, Koseki, Matsuura, Eda (1988): Time and motion analysis in top class soccer games, en Reilly, T.; Lees, A.; Davids, K.; Murphy, W.J.: Science and Football. E & FN SPON, Londres.

## **VI.2- ENTREVISTAS:**

- Gaitán, Federico. Realizador jefe de Retransmisiones y Eventos Especiales en Telemadrid. 10/7/03.
- Garasa, Xavier. Jefe de Realización de Deportes en TV3. 20/9/04.
- Garrido, Jaime. Realizador de Deportes en TVE. 9/7/03.
- Martínez, Chema. Jefe de Realización y Sonido en Audiovisual Sport. 15/7/03.
- Martínez Ramos, Miguel Ángel. Ingeniero de sonido de retransmisiones de Canal +. 16/7/03.
- Martret Cubells, José. Jefe área de sonido en Barcelona, TVE. 1/7/03, conversación telefónica.
- Palop, Antonio. Jefe de Realización en Audiovisual Sport (sustituyó a Chema Martínez). 17/7/03.
- Ruiz, Mikel. Realizador de Transmisiones de Fútbol en Antena3TV. 16/9/04.
- Sánchez Cid, Manuel. Técnico de sonido en transmisiones en Telemadrid. 1/7/03.
- Santamaría, Víctor. Realizador Jefe de Deportes en Canal +. 4/6/03 y 4/7/03.

## **VI.3-PARTIDOS Y OTROS RECURSOS AUDIOVISUALES:**

- Barcelona-Hércules, el 13/5/97, Antena3 TV.
- Rayo – Atlético de Madrid, Media Pro AVS 16/2/2000.
- Barcelona – R. Madrid Antena3TV el 30/1/97.
- Barcelona – R. Madrid Canal + el 13/10/99.
- R. Madrid – Juventus, 6/5/2003 por TVE.
- Espanyol – Barcelona, de 1/9/1990, TV3
- Real Madrid – Valencia, 24/11/1996 Canal +
- Rayo Vallecano Salamanca, copa del rey, 12/99 Telemadrid (AVS)
- R.MadB – Écija, Telemadrid
- Valencia – Hércules, 12/96, Antena3 TV.
- Huston, John (1981): “Evasión o victoria” (Escape to Victory).

**VI.4-OTROS DOCUMENTOS:**

- AS
- AVS: Manual de Producción y Libro de Estilo
- COOB'92: Production Manual RTO'92. Barcelona, 1992.
- Diario de Sesiones del Senado.
- El Mundo
- El País
- Enciclopedia Digital de la Liga de fútbol de 1ª y 2ª División, de Share Evolution, S. A.
- FIFA.com.
- FORTA: libro de estilo para las retransmisiones de fútbol (comunicaciones internas).
- La Vanguardia
- MARCA
- Memoria de la Liga de Fútbol Profesional, 1999-2000.
- Mundo Deportivo
- Revista RFEF (Real Federación Española de Fútbol).
- Sportec.com.
- UEFA.com.

Madrid, octubre de 2005.

## ANEXO I tablas comparativas estadísticas

Tabla comparativa de duraciones promedio por corte Tabla 1.

IDpartido	nº total de cortes	Promedio duración por corte (en segundos)
Par1	467	6,03
Par2	469	5,85
Par3	397	7,42
Par4	327	8,4
Par5	471	5,99
Par6	450	6,16
Par7	387	7,30
Par8	422	6,70
Par9	438	6,50
Par9b	283	8,93



Tabla comparativa de número de planos cortos, en juego y en parado. Tabla 2.

IDpar tido	nº total cortos	cortos en juego	cortos en parado
Par1	268	76	192
Par2	250	70	180
Par3	201	41	160
Par4	154	44	110
Par5	233	61	172
Par6	220	86	134
Par7	211	36	175
Par8	205	47	158

Tabla comparativa planos cortos en porcentajes. Tabla 3.

IDpar tido	nº total de cortes	% planos cortos	% cortos en juego	%cortos en parado	prom duración <i>detalle</i>
Par1	467	57,39	16,27	41,11	4,95
Par2	469	53,30	14,93	38,38	3,60
Par3	397	50,63	10,33	40,3	4,06
Par4	327	47,09	13,46	33,64	4,99
Par5	471	49,47	12,95	36,52	3,64
Par6	450	48,89	19,11	29,78	3,99
Par7	387	54,52	9,3	45,22	3,48
Par8	422	48,58	11,14	37,44	4,15

Tabla comparativa nº repeticiones, promedios de duración y duraciones *slow*. Tabla 4.

IDpar tido	nº cortes repe	% repet sobre total	prom duración repet	% tiempo en pantalla de repet
Par1	20	4,28	6,90	4,90
Par2	62	13,22	6,97	15,75
Par3	63	15,87	7,21	15,42
Par4	50	15,29	7,04	12,81
Par5	79	16,77	6,73	18,86
Par6	37	8,22	7,03	9,38
Par7	34	8,79	7,38	8,88
Par8	51	12,09	7,27	13,11

Tabla comparativa de duraciones planos a balón parado: *detalle+vivo2* . Tabla 5.

IDpar tido	prom total	prom balón juego	prom balón parado	prom balón parado descontando repet
Par1	6,03	7,13	5,03	4,86
Par2	5,85	7,86	4,26	3,42
Par3	7,42	12,62	4,64	3,82
Par4	8,4	11,95	5,51	4,92
Par5	5,99	8,77	4,35	3,48
Par6	6,16	7,68	4,59	4,10
Par7	7,30	12,46	4,21	3,69
Par8	6,70	10,76	4,47	3,82
Par9	6,50	13,63	3,58	2,80
Par9b	8,93	16,95	4,55	4,30

Tabla comparativa del uso de cámaras para mostrar el balón en juego. Tabla 6

ID par	c2	c2i	c4	C5	c5	c6	c8	C9	M	r22i	r35	r9
Par1	7		21			29	19	1	146			
Par2	1	6	18	34		11			137			
Par3				32	2	1			97		6	
Par4	2		11	18		6	5		103			
Par5	3		19	25		7			114		7	
Par6	4		13	44	14		11		142			
Par7	2			27		7			102		7	
Par8			2	16		9			102	1	19	1

Tabla comparativa del nº de cortes, duración y promedio de planos balón M y no M. Tabla 7.

IDpartido	nº M	nº noM	tiempo M	tiempo noM	prom M	prom noM	%M titotal	%M tibalón	%M nºtotal	%M nºbalón
Par1	146	77	0:22:06	0:04:24	9,08	3,42	47,07	83,40	31,26	65,47
Par2	137	70	0:24:24	0:02:42	10,69	2,31	53,39	90,04	29,21	66,18
Par3	97	41	0:26:59	0:02:03	16,69	3	54,97	92,94	24,43	70,29
Par4	103	44	0:26:58	0:02:19	15,71	3,16	58,88	92,09	31,5	70,07
Par5	114	61	0:22:37	0:02:57	11,90	2,9	48,10	88,46	24,20	65,14
Par6	142	86	0:25:37	0:03:35	10,82	2,5	55,47	87,73	31,56	62,28
Par7	102	43	0:28:03	0:02:04	16,50	2,88	59,58	93,14	26,36	70,34
Par8	102	48	0:23:55	0:02:59	14,07	3,73	50,72	88,91	24,17	68,00

Tabla comparativa de número y tiempo en pantalla de los planos más cerrados que plano medio. Tabla 8.

IDpar tido	nºtotal cortes	nº cortes <PML	%nº <PML	Tiempo en pantalla<PML	promedio duración<PML
Par1	467	46	9,85	0:03:44	4,87
Par2	469	111	23,67	0:06:41	3,61
Par3	397	120	30,23	0:07:52	4,02
Par4	327	63	19,27	0:05:30	5,24
Par5	471	130	27,60	0:07:44	3,57
Par6	450	40	8,89	0:02:37	3,92
Par7	387	148	38,24	0:08:40	3,51
Par8	422	112	26,54	0:07:41	4,17

Tabla comparativa índices. Tabla 9.

IDpartido	M índ60	noM índ10	det índ10	repe índ30	viv2 índ10
Par1	6,61	2,92	2,02	4,35	2,19
Par2	5,61	4,33	2,78	4,31	3,57
Par3	3,59	3,33	2,47	4,16	3,70
Par4	3,82	3,16	2	4,26	2,15
Par5	5,04	3,45	2,75	4,45	3,40
Par6	5,55	4,00	2,51	4,27	2,33
Par7	3,64	3,47	2,88	4,06	2,21
Par8	4,26	2,68	2,41	4,12	3,28

Tabla comparativa de penaltis lanzados y convertidos. Tabla 10.

Temporada	Penaltis lanzados	convertidos	% convertidos	fallados	% fallados
1995/6	131	102	77,87	29	22,13
1996/7	126	97	76,99	29	23,01
1997/8	124	98	79,04	26	20,96
1998/9	133	99	74,44	34	25,56
1999/2000	115	91	79,14	24	20,86
2000/1	117	88	75,22	29	24,78





## **ANEXO II: GUIONES TÉCNICOS Y PLANTAS ESCENOGRÁFICAS**

### **AII.1. Documentación Par1**

#### *AII.1.1. Guión Técnico*

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
	0 :00:03	detalle	c2	EUSE recuperando la posición
0 :00:01	0 :00:27	balón	M	se mueve el balón sin peligro hay 2 cesiones con el pie al portero
0 :00:25	0 :00:12	detalle	a5i	banquillo, con Cruyff al cabo, abren el micro y se oye al ayudante
0 :00:37	0 :00:14	balón	M	YAVIVO pita FJ de STOI, que se va a protestarle al linier
0 :00:51	0 :00:05	detalle	c6	PA FERRER -no había intervenido- y quien marca
0 :00:56	0 :00:05	detalle	c4	PA STOI pide el balón, que está en juego
0 :01:01	0 :00:19	vivo2	M	el juego se para, parece FJ del ESP luego saca KOE, llega a las manos de BIURRUN
0 :01:20	0 :00:11	detalle	c6	YAVIVO PA un defensa ESP
0 :01:24	0 :00:31	balón	M	FJ del ESP hubo 1 cesión
0 :01:55	0 :00:12	detalle	a5i	PM CRU y REXACH, tienen abierto el micro, pero sólo se oye a CRUY
0 :02:07	0 :00:06	balón	M	YAVIVO, cesión a ZUBIZ
0 :02:11	0 :00:05	balón	c8	ZUBI devuelve a KOE
0 :02:16	0 :00:11	balón	M	pase largo KOE a STOI, que logra evitar saque portería, pero no hay nadie
0 :02:27	0 :00:05	detalle	c6	PT STOI regresando
0 :02:32	0 :00:29	balón	M	recortes ESCAICH a SERNA, llega cesión a ZUBI
0 :03:03	0 :00:03	balón	c8	ZUBI a AMOR
0 :03:06	0 :00:02	balón	M	no da tiempo
0 :03:08	0 :00:01	detalle	c6	PA GAY corriendo
0 :03:10	0 :00:02	balón	M	VIVO pierde BAKERO
0 :03:12	0 :00:04	balón	c6	PT OREJUELA en profundidad
0 :03:16	0 :00:08	balón	M	corta FERR, que pasa a GOICOETXEA
0 :03:24	0 :00:10	balón	c4	Avance de GOICO, corta MENDIOTO en posible falta
0 :03:34	0 :00:02	balón	M	
0 :03:36	0 :00:05	detalle	c4	PT GOICO levantándose, a PMC
0 :03:40	0 :00:23	balón	M	VIVO pierde el ESP, EUS abre a GOI
0 :04:03	0 :00:03	balón	c4	GOI toca largo -de espaldas-
0 :04:06	0 :00:07	balón	M	corta ALBELDA
0 :04:13	0 :00:05	detalle	a5i	? Parece un futbolista en la grada
0 :04:18	0 :00:09	balón	M	VIVO jugada por la dcha de GABINO y centro, para ZUBI sin peligro
0 :04:27	0 :00:05	detalle	c4	PA GABI regresando, funde a
0 :04:32	0 :00:05	repe	C9	del centro sólo, no del regate, funde a
0 :04:38	0 :00:09	balón	M	VIVO todo el tiempo FERR corta y le hacen falta
0 :04:47	0 :00:11	detalle	c4	PA FERR que se levanta y camina
0 :04:58	0 :00:01	vivo2	M	situación
0 :04:59	0 :00:01	balón	c6	** parpadeo KOE sacando
0 :05:00	0 :00:07	balón	M	cesión a ZUBI
0 :05:07	0 :00:09	detalle	c6	VIVO PM KOE de espaldas, abre a PT justo cuando va a tocar el balón
0 :05:16	0 :00:13	balón	M	lanzamiento a la delantera ESP
0 :05:29	0 :00:03	balón	c6	llega GOI a cortar, cesión a ZUBI
0 :05:32	0 :00:04	balón	M	situación, porque lo tiene ZUBI
0 :05:36	0 :00:03	detalle	c6	PML a PM de GOI, porque corre hacia cámara
0 :05:40	0 :00:17	balón	M	VIVO corta ESP, falta a FRANCISCO
0 :05:57	0 :00:12	detalle	c6	PT FRAN levantándose, al final, saca
0 :06:09	0 :00:12	balón	M	falla GABI, fuera en VC, FB que se saca, falta de MAESTRE
0 :06:31	0 :00:02	detalle	c4	PT de MAESTRE?

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :06:33	0 :00:12	detalle	c6	PA -por recorte- de STOI que llega hasta su marcador se oye un golpeo de balón en juego en el 650
0 :06:46	0 :00:01	balón	M	llega a SERNA
0 :06:47	0 :00:02	balón	c6	centra largo
0 :06:49	0 :00:16	balón	M	pierde el BAR, KOE tiene que hacer cesión a ZUBI
0 :07:05	0 :00:02	detalle	c6	PML KOE
0 :07:07	0 :00:04	detalle	c4	PML un jugador del ESP regresando
0 :07:11	0 :00:08	balón	c6	KOE recibe, avanza y centra
0 :07:19	0 :00:08	balón	M	SERNA hacia STOI, FB
0 :07:27	0 :00:09	detalle	a5i	CRUY, incorporado en el BQ, se sienta y comenta con REX
0 :07:36	0 :00:06	balón	M	saque B a BIURRUN
0 :07:39	0 :00:07	balón	c2	PT BIU, la toca y cierra a PM
0 :07:46	0 :00:05	balón	c4	conduce y toca un ESP a otro, que la pasa
0 :07:51	0 :00:11	balón	M	FRAN largo hacia IVA
0 :08:02	0 :00:02	balón	c6	se cruza KOE, rebota el -en off-
0 :08:04	0 :00:10	balón	M	recibe SERN en la banda
0 :08:14	0 :00:02	balón	c6	toca hacia delante, a PD piernas IVA
0 :08:16	0 :00:04	balón	M	FB para BAR
0 :08:20	0 :00:04	detalle	c4	PM GOIC regresando
0 :08:24	0 :00:08	vivo2	c6	PD balón en suelo, lo recoge SER, PT y saca B
0 :08:32	0 :00:08	balón	M	falta a GOI
0 :08:40	0 :00:09	detalle	c4	PM GOI, coloca el balón en off abre a AMOR que va a sacar
0 :08:49	0 :00:02	vivo2	M	situación, sin mostrar portería
0 :08:51	0 :00:02	detalle	c6	PT STOI y su marcador, golpeo en off
0 :08:53	0 :00:08	balón	M	YAVIVO corta defensa ESP, presiona EUSE
0 :09:01	0 :00:06	balón	c4	se lanza SERGIO, pero FB
0 :09:12	0 :00:26	balón	M	BAKERO, rodeado por seis, consigue recuperar, pero pasa mal
0 :09:38	0 :00:03	detalle	c4	PA BAK golpeo en off
0 :09:41	0 :00:01	balón	M	GOI mira para centrar largo
0 :09:42	0 :00:02	detalle	c2	PT desmarque de STOI, golpeo en off
0 :09:44	0 :00:04	balón	M	falta de MINO a STOI
0 :09:48	0 :00:05	detalle	c4	PML a PM STOI en el suelo, aparecen las piernas del árbitro funde a
0 :09:53	0 :00:06	repe	c2	de la falta -salvaje- de MINO funde a
0 :09:59	0 :00:02	vivo2	M	situación árbitro anotando funde a
0 :10:01	0 :00:09	repe	c4	otra de la falta, se ve peor, más lento de 50%, igual 33 funde a
0 :10:10	0 :00:05	vivo2	M	otro de situación, STOI sigue en el suelo, no se muestra portería funde a
0 :10:15	0 :00:07	repe	c2	otra vez la misma repe de antes funde a
0 :10:22	0 :00:02	vivo2	M	situación: KOE toma carrerilla, STOI está levantado
0 :10:24	0 :00:03	detalle	c4	PM trasero STOI avanzando
0 :10:27	0 :00:05	vivo2	M	situación, comienza a abrir para incluir portería, pero cambia antes de que lo haga
0 :10:32	0 :00:05	detalle	c4	PA -por recorte- de BIUR concentrado
0 :10:37	0 :00:04	detalle	c6	PML trasero de KOE preparado para tirar
0 :10:41	0 :00:03	balón	C9	tiro de KOE que da en la barrera
0 :10:44	0 :00:10	balón	M	muy abierto: se ven las casa de Sarriá, centro GOI, SE ha cerrado suave, pero no demasiado
0 :10:54	0 :00:03	detalle	c4	PA del que ha despejado llegando al poste, entra BIU en cuadro -se le comenzaba a escuchar en off-
0 :10:57	0 :00:02	vivo2	M	situación, con esquina y portería -sigue BIU en off-

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:10:59	0:00:02	detalle	c6	PT STOI, acercándose con el balón a la esquina
0:11:01	0:00:07	detalle	c2	PM BAK con GAY, su marcador -exabrupto de BIU en off-
0:11:08	0:00:03	detalle	c4	PA BIU
0:11:11	0:00:04	balón	M	atrapa por alto el saque BIU
0:11:15	0:00:08	detalle	c4	PML BAK retrocediendo
0:11:23	0:00:02	balón	c2	PM trasero BIU saca de volea
0:11:25	0:00:01	balón	M	vuela el balón -que no se ve-
0:11:26	0:00:01	balón	c6	ESCAI toca de cabeza, se ve el salto nítidamente
0:11:27	0:00:16	balón	M	buena combinación en el centro del campo del ESP, se abre a la banda para OREJUELA, corta GOI
0:11:43	0:00:07	balón	c6	se la lleva GOI
0:11:50	0:00:04	balón	M	GOI abre a la banda derecha
0:11:54	0:00:04	detalle	c6	PML trasero GOI avanzando
0:11:58	0:00:18	balón	M	cambio a FERR en iiib
0:12:16	0:00:01	balón	c4	FERR toca
0:12:17	0:00:11	balón	M	intento combinación LAUDRUP y BAK, corta ESP, recupera BAR
0:12:28	0:00:02	detalle	c4	CON VIVO PML BAK
0:12:30	0:00:08	balón	M	falta a FERR
0:12:38	0:00:03	detalle	c4	PML, levantándose, de FERR
0:12:41	0:00:03	vivo2	M	situación funde a
0:12:44	0:00:08	repe	c4	de la persecución y derribo del 16 a FERR funde a
0:12:52	0:00:02	detalle	c6	PML trasero 16 ESP
0:12:54	0:00:06	balón	M	YAVIVO pase a STOI que no llega
0:13:00	0:00:08	detalle	c4	PML STOI
0:13:08	0:00:09	balón	M	SIGUE VIVO, corta GOICO
0:13:17	0:00:02	detalle	c6	PML GOICO, que se adelanta a MENDIONDO
0:13:19	0:00:01	detalle	c4	PM MEND Regresando
0:13:20	0:00:05	balón	M	SEGUÍA VIVO, FJ de STOI que no se ve porque estaban con los cortos llega a BIU, que la pasa hacia el centro
0:13:25	0:00:04	detalle	c4	PML MENDI habla con 15?
0:13:28	0:00:05	detalle	a5i	CRUYFF en el bq, se le escucha bastante bien
0:13:33	0:00:22	balón	M	YAVIVO alternativas, recupera GAY y va a centrar
0:13:55	0:00:01	balón	c8	?parece error de mezcla, porque no se aprecia nada
0:13:56	0:00:01	detalle	c6	no se ve el balón, sólo gente corriendo, mientras ha sido FJ
0:13:57	0:00:06	vivo2	M	situación tratan de poner un paraguas delante de la cámara, unas manos
0:14:03	0:00:02	detalle	c4	PML del árbitro, entre jugadores del Barça
0:14:05	0:00:03	detalle	c6	PML GABI, riéndose funde a
0:14:08	0:00:06	repe	Cám6	del FJ, sin análisis funde a
0:14:14	0:00:05	detalle	c6	PML del linier culpable, siguiendo el movimiento del balón
0:14:19	0:00:05	vivo2	M	situación ZUBI va a sacar
0:14:24	0:00:03	balón	c8	lo hace sobre KOE
0:14:27	0:00:07	detalle	c6	PM linier, le sigue hasta que pasa por delante de la cám -se oye golpeo-
0:14:34	0:00:02	balón	M	YAVIVO llega a STOI
0:14:36	0:00:02	balón	c4	intento de regate, falta de ALBELDA
0:14:38	0:00:07	vivo2	M	situación, el árbitro corre a colocarse en el lugar de la falta
0:14:45	0:00:06	detalle	c2	PM MARÍN LÓPEZ y STOI, que se mueve, la cám le sigue y abre a PA funde a
0:14:51	0:00:06	repe	c4	de la falta funde a

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :14:57	0 :00:03	detalle	c4	PM OREJ
0 :15:00	0 :00:03	balón	M	situación, pita el árbitro
0 :15:03	0 :00:04	detalle	c2	PT STOI y su marcador, el 4
0 :15:07	0 :00:08	balón	M	para BIU y saca largo
0 :15:15	0 :00:02	balón	c4	SERNA abre
0 :15:17	0 :00:02	balón	M	llega a la banda
0 :15:19	0 :00:07	detalle	c2	PM MARÍN L y BIU no valía lo anterior, hay que sacar desde el área
0 :15:26	0 :00:08	detalle	a5i	CRU y REX haciendo indicaciones
0 :15:34	0 :00:04	balón	M	YAVIVO pase en profundidad de FRAN a GAB
0 :15:38	0 :00:03	balón	c6	amaga y centra
0 :15:41	0 :00:05	balón	M	ZUBI consigue atrapar el centro ante el acoso de ORE y el 16 del ESP
0 :15:46	0 :00:02	balón	c8	ZUBI levantándose, deportividad con 16 ESP
0 :15:48	0 :00:03	detalle	M	PML ORE regresando a la carrera funde a
0 :15:51	0 :00:06	repe	c8	del salto de ORE por encima de ZUBI y la protección de SERNA funde a
0 :15:57	0 :00:05	balón	M	YAVIVO llega a NANDO
0 :16:02	0 :00:04	balón	c4	la lleva NAN de espaldas
0 :16:06	0 :00:10	balón	M	pase en prof FERR a STOI, córner
0 :16:16	0 :00:04	detalle	a5i	público a través de la reja
0 :16:20	0 :00:05	detalle	c4	PML LAUDRUP
0 :16:25	0 :00:06	vivo2	M	situación para el córner
0 :16:31	0 :00:04	detalle	c2	PML BAK y su marcador, GAY
0 :16:35	0 :00:03	detalle	c6	en primer término, PML GOICO, detrás, BAK -a quince metros- y marcadores
0 :16:38	0 :00:01	vivo2	M	va a sacar STOI
0 :16:39	0 :00:01	detalle	c4	fallo, barrido que ha comenzado en BIU y se trunca -se oye el golpeo-
0 :16:40	0 :00:23	balón	M	jugada ensayada que no culmina BAK llega a GOI, que encara a MEND y trata de regatearle, FB
0 :16:59	0 :00:03	detalle	c6	PML MEND
0 :17:02	0 :00:04	detalle	c4	PM GOI pidiendo el balón, y su marcador
0 :17:06	0 :00:09	balón	M	sale fuera y saca el ESP, llega a BIU
0 :17:15	0 :00:09	balón	c2	PA trasero BIU, abre para que se vea el balón
0 :17:24	0 :00:02	detalle	c6	PML marcajes, se oye el golpeo
0 :17:26	0 :00:02	balón	M	vuela el balón, aunque no se vea
0 :17:28	0 :00:02	balón	c6	esperan el balón y la toca SERNA
0 :17:30	0 :00:04	balón	M	el balón llega a la banda
0 :17:34	0 :00:03	balón	c6	la toca ORE
0 :17:37	0 :00:04	balón	M	llega a ZUBI cesión
0 :17:41	0 :00:02	balón	c8	trasero de ZUB
0 :17:43	0 :00:04	detalle	c6	PML del 16, que trató de llegar
0 :17:47	0 :00:28	balón	M	VIVO alternativas y FJ STOI
0 :18:15	0 :00:04	detalle	c2	PGL FERR regresando, que dio el pase
0 :18:19	0 :00:11	balón	M	YAVIVO deja pasar GAB, llega a MENDIONDO en la banda
0 :18:30	0 :00:04	balón	c6	encara a GOI y falta de éste
0 :18:34	0 :00:04	vivo2	M	situación
0 :18:38	0 :00:03	detalle	c8	PML MEND levantándose
0 :18:41	0 :00:02	detalle	c2	PML -recorte- MARÍN funde a
0 :18:43	0 :00:05	repe	c8	de la falta, la mejor toma funde a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:18:48	0:00:09	vivo2	M	situación, echando al lanzador hacia atrás
0:18:57	0:00:05	vivo2	c6	PD balón siendo colocado abre a PT lanzador
0:19:02	0:00:05	detalle	c8	PML marcajes se oye golpeo
0:19:07	0:00:09	balón	M	sale FB por el otro lado
0:19:16	0:00:02	detalle	c6	PM regreso del lanzador, MEND, renegando
0:19:18	0:00:18	balón	M	hasta que se saca de banda, derriban a EUS, que permanece en el suelo
0:19:36	0:00:05	detalle	c4	PCONJ EUS en el suelo, que le atienden, MARÍN a su lado
0:19:39	0:00:09	detalle	a5i	siguen a LÓPEZ REKARTE que calienta por la banda, se cruza con SOLER, etc
0:19:48	0:00:04	balón	c6	saca KOE, al fondo, los reservas
0:19:52	0:00:02	balón	M	cesión a ZUB
0:19:54	0:00:03	balón	c8	ZUB abre con la mano
0:19:57	0:00:03	detalle	c6	PM 16 ESCAICH?
0:20:00	0:00:21	balón	M	VIVO alternativas, pase de FERR a LAU, FJ de éste
0:20:21	0:00:04	detalle	c4	PT LAU regresando, por el camino, se ve que se pone el balón en juego en medio término funde a
0:20:25	0:00:04	repe	Cám4	del FJ, entra pillado y no se ve funde a
0:20:29	0:00:06	balón	M	VIVO pase a la esquina a GABI
0:20:35	0:00:05	balón	c6	la maneja MEND, la devuelve a GABI
0:20:40	0:00:08	balón	M	GAB a ESCA, que la pierde plancha de ALB a STOI
0:20:48	0:00:14	detalle	c6	PT STOI en el suelo, le levanta GOI, que entra en plano
0:21:02	0:00:07	balón	M	SEGUÍA VIVO ZUBI a la banda funde a
0:21:09	0:00:10	repe	c6	de la entrada a STOI, con el barrido no se ve demasiado bien funde a
0:21:19	0:00:07	balón	M	SEGUÍA VIVO cesión a ZUBI
0:21:26	0:00:02	balón	c8	ZUB la para con el pie
0:21:28	0:00:06	detalle	c6	alguien calentando detrás, un operador de sonido con un cañón
0:21:34	0:00:05	balón	c8	ZUB se prepara y saca de volea
0:21:39	0:00:02	balón	M	jugadores acuden a la caída del balón
0:21:41	0:00:01	balón	c4	salto a disputar de cabeza
0:21:42	0:00:11	balón	M	llega forzado STOI y la pierde
0:21:53	0:00:04	detalle	c4	PML STOI regresando
0:21:57	0:00:22	balón	M	llega a FERR en el centro
0:22:19	0:00:04	balón	c6	FERR para NANDO, este centra
0:22:23	0:00:05	balón	M	en 2234 entran unas manos en plano, AMOR toca con la mano
0:22:28	0:00:03	detalle	c6	PM AMOR ayudando a levantar a un contrario el juego sigue
0:22:31	0:00:04	vivo2	M	el árbitro corta el juego, pitando la mano anterior
0:22:35	0:00:03	detalle	c4	PML MARÍN
0:22:38	0:00:04	balón	c6	PML AMOR
0:22:42	0:00:04	balón	M	YAVIVO a la banda a ESCA
0:22:46	0:00:02	balón	c6	que se revuelve y centra
0:22:48	0:00:04	balón	M	va al punto de penalti, ZUB se anticipa a GAY
0:22:52	0:00:02	balón	c8	saca rápido ZUB
0:22:54	0:00:05	balón	M	SERGIO cede a BIU
0:22:59	0:00:04	detalle	c4	PA STOI volviendo y agradeciendo el pase
0:23:03	0:00:20	balón	M	YAVIVO alternativas, acaba en BIU
0:23:23	0:00:06	detalle	c6	PA casi PT, GAY ofreciéndose en el centro
0:23:29	0:00:04	balón	M	llega a FRAN
0:23:33	0:00:02	balón	c4	pasa en profundidad a GAB

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :23:35	0 :00:07	balón	M	quien la pierde en el área ante KOE
0 :23:42	0 :00:06	detalle	c6	entre jugadores, GAB se levanta del suelo
0 :23:47	0 :00:13	balón	M	SIGUE VIVO, plantilla de SERNA
0 :24:00	0 :00:06	detalle	a5i	CRU da instrucciones a REK
0 :24:06	0 :00:03	detalle	c6	SER retrocediendo
0 :24:09	0 :00:03	vivo2	M	situación ante el saque de falta
0 :24:12	0 :00:02	detalle	c8	marcaje de SER a ESC -suena el pitido de MAR, y se le ve al fondo
0 :24:14	0 :00:05	balón	M	lanza FRAN, remata GAY de cabeza desde fuera del área, sale fuera de portería
0 :24:19	0 :00:04	detalle	c6	PML GAY regresando funde a
0 :24:23	0 :00:06	repe	C9	del cabezazo desviado funde a
0 :24:29	0 :00:03	vivo2	M	situación
0 :24:32	0 :00:09	vivo2	c8	ZUB va a poner el balón para sacar de portería, pero hace señas al árbitro acerca de un cambio, a MARÍN se le ve en término final, eleva el brazo y suena el pitido ZUB queda esperando
0 :24:41	0 :00:03	vivo2	M	de situación del balón: no se ve la zona de cambios
0 :24:44	0 :00:06	detalle	a5i	sigue cómo abandona LAU el terreno de juego, mosqueado por cierto
0 :24:50	0 :00:16	detalle	c6	PML REK haciendo indicaciones a sus compañeros -se oye otra voz, que puede ser la del bq-
0 :25:06	0 :00:02	balón	M	YAVIVO cesión a ZUBI
0 :25:08	0 :00:11	balón	c8	saca parsimoniosamente de volea
0 :25:19	0 :00:01	detalle	c6	?trataba de ser un PML BAK esperando el balón, pero se cruza el linier
0 :25:20	0 :00:10	balón	M	corta MINO, FB, 5" de espera al saque
0 :25:30	0 :00:07	detalle	c4	PT seguimiento a los intentos de desmarque de BAK
0 :25:37	0 :00:03	balón	M	YAVIVO remate desviadísimo de STOI
0 :25:40	0 :00:04	detalle	c4	PML trasero STOI
0 :25:44	0 :00:04	detalle	c2	PM BIU esperando que le tiren el balón de la grada justo se lo tiran cuando corta
0 :25:48	0 :00:11	detalle	c4	PML trasero STOI al final, se le ve un poco de perfil
0 :25:59	0 :00:06	vivo2	c2	PM BIU que se prepara y saca, no se ve el balón nunca
0 :26:05	0 :00:01	balón	M	vuela el balón
0 :26:06	0 :00:01	balón	c4	nadie salta a por el balón, que pasa
0 :26:07	0 :00:28	balón	M	FB REK
0 :26:35	0 :00:03	detalle	c4	PT STOI
0 :26:38	0 :00:02	vivo2	c6	saque de banda
0 :26:40	0 :00:06	balón	M	llega a la dcha, a MEND
0 :26:46	0 :00:03	balón	c4	profundiza
0 :26:49	0 :00:04	balón	M	FJ de GABI
0 :26:53	0 :00:03	detalle	c6	PG del LINIER con el banderín señalando
0 :26:56	0 :00:04	detalle	c4	PM GABI trasero, se gira haciendo gesto de verlo funde a
0 :27:00	0 :00:07	repe	Cám6	del FJ no se analiza y se congela después funde a
0 :27:07	0 :00:05	detalle	c6	GABI gesticulando
0 :27:12	0 :00:17	balón	M	el BAR tarda en colocar 8" más el balón para sacar -se escucha "a segunda"- pase de SERNA a STOI, FJ
0 :27:29	0 :00:07	detalle	Cám4	PML STOI presionando
0 :27:36	0 :00:03	balón	M	YAVIVO cesión a BIU
0 :27:39	0 :00:05	vivo2	c2	PML BIU, a PT del saque de volea
0 :27:44	0 :00:02	balón	M	del vuelo
0 :27:46	0 :00:01	balón	c6	saltan NAND y ESCA

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:27:47	0:00:06	balón	M	falta FERR
0:27:53	0:00:03	detalle	c4	PG MARÍN, mientras
0:27:56	0:00:16	balón	M	YAVIVO FRAN abre a la banda, falta de NAN a GABI
0:28:12	0:00:03	detalle	c6	PCONJ GAB en el suelo
0:28:15	0:00:04	vivo2	M	situación funde a
0:28:19	0:00:11	repe	c8	de la falta, con la red por en medio, pero buena funde a
0:28:30	0:00:04	detalle	c4	PML -recorte- MARÍN anotando
0:28:34	0:00:03	vivo2	M	situación
0:28:37	0:00:03	detalle	a5i	de LUIS ARAGONÉS, fuera del BQ
0:28:40	0:00:03	vivo2	M	GPG situación
0:28:43	0:00:02	detalle	c8	PCONJ carreras y desmarques de espaldas -se escucha el golpeo-
0:28:45	0:00:06	balón	M	EL BALÓN VOLANDO, saca FRAN va directamente fuera
0:28:51	0:00:04	detalle	c4	PT FRAN pidiendo disculpas
0:28:55	0:00:10	vivo2	c8	PM ZUB yendo a por el balón despacio, y volviendo con él PML más ligero
0:29:05	0:00:12	balón	M	de nuevo cesión a ZUB
0:29:17	0:00:05	detalle	a5i	PCONJ ALEXANCO y SOLER calentando
0:29:22	0:00:07	balón	c8	SEGUÍA VIVO PG saque ZUB volea
0:29:29	0:00:10	balón	M	rechace en el centro del campo y cesión a ZUB
0:29:39	0:00:07	vivo2	c6	PG KOE, recibirá el balón y otra cesión ZUB
0:29:46	0:00:02	balón	M	llega a ZUB
0:29:48	0:00:05	balón	c8	ZUB especulando para sacar, le presiona GABI
0:29:53	0:00:03	detalle	c6	PML -recorte- GABI, que regresa
0:29:56	0:00:04	balón	M	vuelo del balón, cabecea MINO
0:30:00	0:00:04	balón	c4	llega a MENDI, que es presionado
0:30:04	0:00:15	balón	M	pase por la banda dcha a AMOR, corre REK, córner
0:30:18	0:00:06	detalle	c2	PML trasero a través de la red REK recolocándose
0:30:24	0:00:06	vivo2	M	situación, va STOI despacio a sacar
0:30:30	0:00:03	detalle	c8	PML BIU
0:30:33	0:00:04	detalle	c2	PM BAK y GAY
0:30:37	0:00:03	detalle	c8	otro PML BIU -ahora sonido in-
0:30:40	0:00:04	detalle	c6	PML trasero GOIC y ALBE esperando
0:30:44	0:00:14	balón	M	sale de banda, por iic, sin peligro
0:30:58	0:00:02	vivo2	c6	PT AMOR, detrás acude EUS a por el balón
0:31:00	0:00:02	detalle	c2	PML BAK y ALBE, el primero inicia el desmarque
0:31:02	0:00:21	balón	M	YAVIVO pierde el BAR, recupera y cede a FERR
0:31:23	0:00:01	balón	c6	toca FERR
0:31:24	0:00:02	balón	M	recibe BAK cerca de la banda
0:31:26	0:00:02	balón	c4	abre a GOI
0:31:28	0:00:02	balón	M	recibe GOI
0:31:30	0:00:03	balón	c4	corre GOI y centra
0:31:33	0:00:05	balón	M	MIN despeja a córner
0:31:38	0:00:03	detalle	c2	PMC MINO, que se agacha bruscamente, la cám le sigue, pero
0:31:41	0:00:03	detalle	c4	PML STOI, aparece BIU
0:31:44	0:00:04	detalle	c6	PML BAK y ALBE, en primer término, AMOR
0:31:48	0:00:02	detalle	c2	PML BAK y ALBE
0:31:50	0:00:03	vivo2	c4	PT GOI llegando a la esquina, coloca el balón mirando al área
0:31:53	0:00:05	detalle	c2	PMC MAES, en el primer palo
0:31:58	0:00:02	vivo2	c4	PT GOI tomando carrerilla

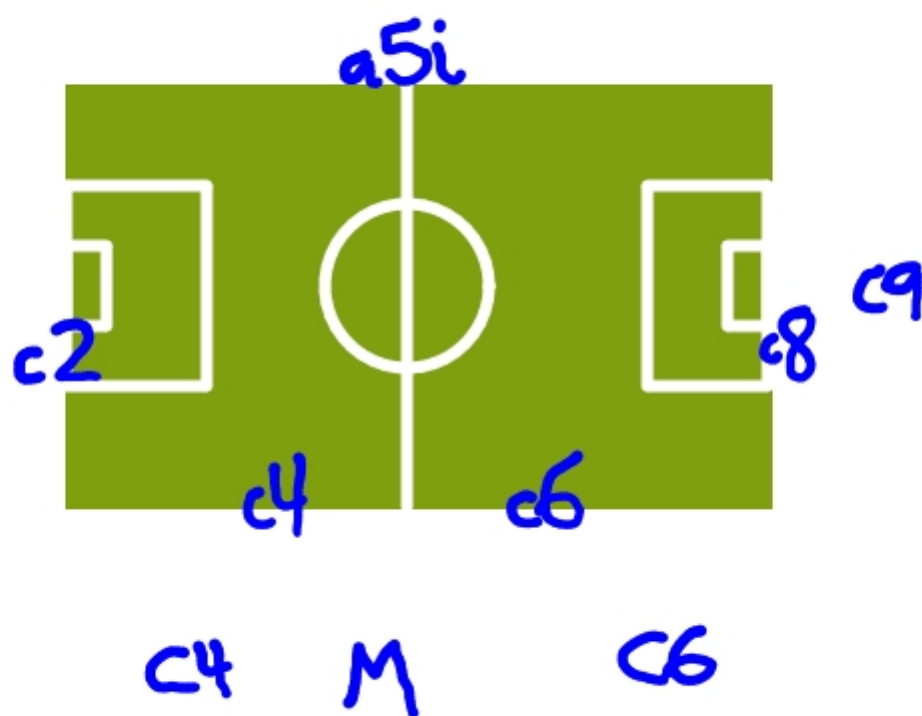
<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :32:00	0 :00:03	detalle	c6	marcajes en línea con BIU suena el golpeo
0 :32:03	0 :00:12	balón	M	YAVIVO fuera directa tras el segundo palo
0 :32:15	0 :00:05	detalle	c8	PT REK
0 :32:20	0 :00:05	vivo2	M	situación del SP
0 :32:25	0 :00:03	vivo2	c2	PA BIU sacando, apenas se ve el balón un instante
0 :32:28	0 :00:11	balón	M	falta sobre FRAN
0 :32:39	0 :00:13	detalle	a5i	PM CRU, inquieto en el BQ
0 :32:52	0 :00:02	balón	M	YAVIVO cesión a BIU
0 :32:54	0 :00:02	balón	c2	PML BIU con el balón en las manos, a PM trasero
0 :32:56	0 :00:05	detalle	c4	PML jugador ESP esperando
0 :33:01	0 :00:02	balón	M	SEGUÍAVIVO otra cesión a BIU
0 :33:03	0 :00:04	balón	c2	PM trasero BIU que saca
0 :33:07	0 :00:07	balón	M	llega a MEND
0 :33:14	0 :00:02	balón	c6	toca hacia el centro
0 :33:16	0 :00:05	balón	M	corta AMOR hacia STOI, que cae despeja BIU
0 :33:21	0 :00:04	detalle	c4	PML STOI se levanta y acude a presionar trasero
0 :33:25	0 :00:21	balón	M	buena pared GABI FRAN, se le escapa al primero SP
0 :33:46	0 :00:09	detalle	c8	** PML GABI lamentándose, regresa y en primer término aparece ZUB; sigue a éste que lleva el balón (no se ve) y saca
0 :33:55	0 :00:03	balón	M	NAN hacia la banda
0 :33:58	0 :00:09	detalle	c6	PG GABI regresando y lamentándose, jugadores se cruzan en primer término se escuchan golpes de balón
0 :34:07	0 :00:05	balón	c8	PT trasero ZUB con el balón: ha habido cesión, abre con la mano y permanece en cuadro
0 :34:12	0 :00:10	balón	c6	le llega a SERNA, que mira, vuelve a dársela a ZUB, que permanecía en segundo término, este adelanta
0 :34:22	0 :00:06	balón	M	otra cesión a ZUB
0 :34:28	0 :00:05	balón	c8	PG ZUB saca
0 :34:33	0 :00:13	balón	M	toca el Bar y llega a GOI en la banda, con campo para correr
0 :34:46	0 :00:03	balón	c4	GOI mira y centra raso
0 :34:49	0 :00:04	balón	M	ALBE corta a córner
0 :34:53	0 :00:03	detalle	c2	PML ALBE levantándose, le felicita BIU
0 :34:56	0 :00:02	detalle	c4	PML BAK caminando
0 :34:58	0 :00:05	detalle	c6	PA ALBE caminando hasta donde está BAK
0 :35:03	0 :00:02	vivo2	M	GPG de situación aún no han llegado al balón para sacar
0 :35:05	0 :00:05	detalle	c2	PM -recorte- BAK y ALBE
0 :35:10	0 :00:04	vivo2	c4	PT STOI colocando el balón; caen objetos al suelo; llega EUS
0 :35:14	0 :00:04	detalle	c6	marcajes y BIU; en primer término se cruza AMOR, la cámara hace para seguirle pero
0 :35:18	0 :00:05	detalle	c2	PML GOI y su marcador, en el punto de penalti
0 :35:23	0 :00:05	vivo2	c4	PT STOI que retrocede para tomar carrerilla, se agacha para apartar un objeto; EUS desaparece de plano a las nueve
0 :35:28	0 :00:01	detalle	c2	PM MAESTR
0 :35:29	0 :00:01	balón	c4	parpadeo, saca SOI y barre con el balón
0 :35:30	0 :00:07	balón	M	despeja MAES, llega a ESC
0 :35:37	0 :00:05	balón	c6	ESC trata de encarar a SERN, que corta
0 :35:42	0 :00:08	balón	M	pase a STOI que pierde, llega a KOE
0 :35:50	0 :00:09	detalle	c4	PML trasero STOI, que se gira para hacerle un gesto de silencio a MEND
0 :35:59	0 :00:03	balón	c6	SEGUÍAVIVO SER pide apoyo y toca
0 :36:02	0 :00:12	balón	M	dos cesiones a ZUB



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :36:14	0 :00:05	balón	c8	ZUB apura para coger el balón con la mano
0 :36:19	0 :00:05	detalle	c6	PML KOE
0 :36:24	0 :00:02	balón	M	SEGUÍAVIVO saque largo
0 :36:26	0 :00:01	balón	c4	parpadeo salto de BAK y MINO, ninguno la toca
0 :36:26	0 :00:05	balón	M	cesión a BIU con presión STOI
0 :36:30	0 :00:02	balón	c2	BIU que se apresta a sacar de volea rápidamente
0 :36:32	0 :00:02	detalle	c4	PML STOI que regresa de la presión; el balón le pasa por delante fugazmente
0 :36:34	0 :00:02	balón	M	vuelo del balón y recolocación jugadores
0 :36:36	0 :00:01	balón	c6	salto fugaz a por el balón: SER gana a ESC
0 :36:37	0 :00:12	balón	M	FRAN roba a GOICO y GABINO tira; se interpone NAN y córner
0 :36:49	0 :00:02	detalle	c6	PM GAB lamentándose, con FRAN en primer término desenfocado
0 :36:51	0 :00:04	vivo2	c8	PML ZUBI con el balón, comentando con GOICO junto al poste
0 :36:55	0 :00:05	detalle	c4	PML GAB; al fondo, ZUBI va con el balón a dárselo al árbitro
0 :37:00	0 :00:10	detalle	c8	PM GOICO de espaldas, lamentándose; se gira al final
0 :37:10	0 :00:03	vivo2	c6	PT FRAN se dispone a sacar el córner y golpea
0 :37:13	0 :00:05	balón	M	el saque se va directamente fuera
0 :37:18	0 :00:08	detalle	c6	PML a PMC FRAN, cabizbajo, regresa lamentándose
0 :37:26	0 :00:07	detalle	a5i	PT banquillo LUIS sentado
0 :37:33	0 :00:06	balón	M	otra cesión
0 :37:39	0 :00:05	balón	c8	ZUBI espera hasta que le presionan para recoger el balón y disponerse a sacar
0 :37:44	0 :00:05	detalle	a5i	PP CRU mirando atentamente el balón que vuela
0 :37:49	0 :00:38	balón	M	OREJ abre a GAB, que cae ante NAN y sigue el juego; falta de BAK después del intento de contraataque azulgrana
0 :38:27	0 :00:05	detalle	c4	PML BAK regresando
0 :38:32	0 :00:04	detalle	c8	PML KOE regresando de cara
0 :38:36	0 :00:04	balón	M	falta en la frontal del área sobre ESC
0 :38:45	0 :00:07	detalle	c8	PCONJ de los que van levantándose y el árbitro; mx a
0 :38:52	0 :00:04	vivo2	C9	PG situación: muestra el lugar de la falta y la portería, con los preparativos de la barrera; mx a
0 :38:56	0 :00:05	vivo2	c4	PCONJ de los jugadores del ESP alrededor del balón, GAB parece que será el indicado
0 :39:01	0 :00:05	detalle	c6	PM ZUBI colocando la barrera junto al poste
0 :39:06	0 :00:05	detalle	c8	barrera BAR retrasándose a la distancia reglamentaria; KOE vuelto hacia cám
0 :39:11	0 :00:02	detalle	c4	PCONJ de los candidatos del ESP a tirar la falta
0 :39:13	0 :00:08	detalle	c6	PML de la barrera BAR, todavía moviéndose con KOE girado
0 :39:21	0 :00:11	vivo2	M	PSituación, todo preparado para el saque; suena el silbato del árbitro pero hay protestas por la posición y vuelve el árbitro a encararse con la barrera
0 :39:32	0 :00:01	detalle	c8	PCONJ de los que pueden lanzar
0 :39:33	0 :00:05	detalle	c6	PCONJ PML del árbitro y de la barrera; protestas y órdenes
0 :39:38	0 :00:07	detalle	c4	PCONJ PT de los tres que están colocados para tirarla: GAB se santigua
0 :39:45	0 :00:01	detalle	c6	PML ZUBI concentrado y flexionado; suena el silbato
0 :39:46	0 :00:06	balón	M	ORE amaga y GAB chuta ligeramente alto
0 :39:52	0 :00:04	detalle	c8	PM ZUBI, de cara
0 :39:56	0 :00:03	detalle	c4	PML GAB, incrédulo, mirando todavía a la portería; mx a
0 :39:59	0 :00:05	repe	C9	del tiro; mx a
0 :40:04	0 :00:05	repe	c4	se va con el amago de ORE, pero recoge el tiro; parece que el balón lo desviase el poste o ZUBI; mx a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :40:09	0 :00:06	repe	c8	del tiro: la mejor; mx a
0 :40:15	0 :00:02	balón	M	YAVIVO SER conduce el balón hacia la banda A
0 :40:17	0 :00:04	balón	c6	SER conduciendo el balón, de espaldas; centra
0 :40:21	0 :00:06	balón	M	el balón va hacia BAK, que casi llega sobre la frontal; recoge BIU
0 :40:27	0 :00:04	detalle	c4	PML BAK regresando
0 :40:31	0 :00:02	balón	c6	ESP conduce el balón por la banda
0 :40:33	0 :00:03	balón	c6	avanza y tira un pase
0 :40:36	0 :00:07	balón	M	pase en profundidad a GAB, al que le señalan FJ y tira el balón fuera deliberadamente
0 :40:40	0 :00:02	detalle	c6	PT del juez de línea señalando
0 :40:42	0 :00:09	detalle	c4	PM GAB discutiendo
0 :40:51	0 :00:14	balón	M	OJO PSituación mientras se saca y, después, se pone el balón en juego; too, es vivo2
0 :41:05	0 :00:07	detalle	a5i	CRU da instrucciones a ALEX, que se dispone a salir al juego
0 :41:12	0 :00:17	balón	M	YAVIVO; pase de AMOR, despeje bueno de MINO, FB a favor del ESP
0 :41:29	0 :00:07	detalle	c6	PML SER regresando tras despejar fuera
0 :41:36	0 :00:16	detalle	a5i	PCONJ de ALEX y los que esperan en la banda; se indica que el que se retira es STOI; se espera que llegue y se quedan con él, que saluda a la grada que le silba
0 :41:52	0 :00:07	detalle	c6	PT de ALEX, corriendo mientras se coloca y sigue el juego, atento
0 :41:59	0 :00:04	balón	M	YAVIVO, corte de GOICO hacia la posición de BAK
0 :42:03	0 :00:02	balón	c4	OJO balón y aparecen BAK y ALB , que despeja lanzándose
0 :42:05	0 :00:01	vivo2	M	PS: parpadeo
0 :42:06	0 :00:06	detalle	c6	PML trasero de BAK recolocándose, saluda a ALB; cruces
0 :42:12	0 :00:04	vivo2	M	PS mientras GOICO recoge el balón para sacar
0 :42:16	0 :00:04	vivo2	c6	PM GOI que va a sacar, se observa un desmarque al fondo, y allí saca
0 :42:20	0 :00:04	balón	M	falta sobre BAK en la recepción
0 :42:24	0 :00:09	detalle	c4	PML BAK recolocándose y conversando con ALB (fuera de cuadro); aparece el árbitro señalando; luego, BAK de espaldas y ALB de frente
0 :42:33	0 :00:05	vivo2	c6	PD a PT balón y pantorrillas GOICO a saque hacia atrás
0 :42:38	0 :00:07	balón	M	BIU atrapa el balón con las manos fuera del área, y el árbitro ni se inmuta
0 :42:50	0 :00:03	detalle	c6	PT trasero del árbitro siguiendo el juego
0 :42:53	0 :00:11	balón	M	YAVIVO, SB para el ESP, se saca y mx a
0 :43:04	0 :00:07	repe	Cám4	de la acción de la mano, donde se ve claramente la infracción; mx a
0 :43:11	0 :00:05	balón	M	YAVIVO, cesión a BIURR
0 :43:16	0 :00:01	balón	c2	PML BIU para sacar con prisa
0 :43:17	0 :00:02	detalle	c6	PML BAK siguiendo con la mirada el balón por arriba
0 :43:19	0 :00:10	balón	M	varios cabezazos en toma y daca, despeje de ALEX llega a poder del ESP
0 :43:29	0 :00:04	balón	c4	conduce MEND y pasa hacia delante
0 :43:33	0 :00:16	balón	M	robo de EUS, con fenomenal pase en profundidad a REK, que remata lejos desde fuera del área
0 :43:49	0 :00:04	detalle	c6	REK sentado en el suelo, se ajusta la media y se levanta para regresar; mx a
0 :43:55	0 :00:10	repe	c2	de la acción, donde se ve que BIU aguanta bien y a REK le cuesta controlar; mx a
0 :44:05	0 :00:04	balón	M	YAVIVO el balón sale fuera para el BAR
0 :44:09	0 :00:07	detalle	c6	PML ESC

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :44:16	0 :00:28	balón	M	triangulación del BAR: KOE hacia REK, dejándole solo en la banda: FB
0 :44:44	0 :00:07	detalle	c4	PT REK regresando
0 :44:51	0 :00:06	balón	M	Desde una posesión en iiii ó iic, cesión a ZUBI
0 :44:57	0 :00:02	balón	c8	PTL ZUB a través de las redes, recoge el balón con presión
0 :44:59	0 :00:05	detalle	c4	PML tapado ESC, luego, de espaldas
0 :45:04	0 :00:07	balón	M	otra cesión; ZUBI sacará largo
0 :45:11	0 :00:03	detalle	c6	PML árb
0 :45:14	0 :00:07	balón	M	YAVIVO, el saque se hace a la esquina ic, tipo rugby
0 :45:21	0 :00:06	detalle	c4	PML árb
0 :45:27	0 :00:11	balón	M	llega, con prisa, hasta iii
0 :45:38	0 :00:04	balón	c4	recoge ORE en el centro
0 :45:42	0 :00:04	balón	M	gran pase a la espalda de la línea defensiva, cruzado, de OREJ
0 :45:46	0 :00:02	balón	c6	balón, y llega MEND a centrar
0 :45:48	0 :00:04	balón	M	mal centro: despeja ALEX fuera
0 :45:52	0 :00:02	detalle	c6	PM MEND pidiendo el balón a la grada
0 :45:54	0 :00:04	detalle	c2	PML ALEX
0 :45:58	0 :00:02	vivo2	M	PS: MEND coge carrerilla para lanzar directamente al área
0 :46:00	0 :00:04	vivo2	c6	PM MEND que saca
0 :46:04	0 :00:07	balón	M	ZUBI despeja un remate en el área pequeña de GAY: córner
0 :46:11	0 :00:05	detalle	c8	PM GAY lamentándose y levantándose; mx a
0 :46:16	0 :00:09	repe	c8	del despeje fallado de SER, que deja solo a GAY con ZUBI, y del remate y la parada; mx a
0 :46:25	0 :00:11	balón	M	PS y saca, incomprensiblemente, el BAR: parece que por FJ; otra cesión a ZUB
0 :46:36	0 :00:02	balón	c8	ZUBI especulando con el balón en el área
0 :46:38	0 :00:02	detalle	c4	PML FRAN ?
0 :46:40	0 :00:18	detalle	c6	YAVIVO PM del árbitro mirando el reloj; aguantan con él; se oye el golpeo del balón por parte de ZUBI; pita el final; se le acerca ORE, le saluda y le protesta por la última acción

*AII.1.2. Planta escenográfica Par1*

## AII.2. Documentación Par2

### AII.2.1. Guión Técnico Par2

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :00:00	0 :00:01	detalle	C5	PML LÓP ordenando el saque de espaldas
0 :00:01	0 :00:11	balón	M	de GPG a centrarse con la jugada. Balón llega a ILLG rót comentarios
0 :00:11	0 :00:02	vivo2	c2	PM ILLG de espaldas
0 :00:13	0 :00:05	detalle	C5	PML HIE gesticulando
0 :00:18	0 :00:02	vivo2	c2	ojo PM a PML ILLG de espaldas, inicia el movimiento del saque, pero se trunca
0 :00:20	0 :00:02	detalle	c8	PC RED esperando
0 :00:22	0 :00:15	balón	M	llega a FERR en la banda
0 :00:37	0 :00:01	balón	C5	ROB se tira a los pies de FERR
0 :00:38	0 :00:03	vivo2	M	BSR
0 :00:41	0 :00:03	detalle	c4	PM ROB retrocediendo tapado
0 :00:44	0 :00:02	detalle	c6	PC SUK de espaldas NOCUENTO no sé qué cám
0 :00:46	0 :00:15	balón	M	envío fuera NAD
0 :01:01	0 :00:02	balón	c4	SERG no llega, PML PANUCCI
0 :01:03	0 :00:05	vivo2	C5	PM SERG recoge el balón y lo devuelve mientras se recoloca
0 :01:08	0 :00:03	vivo2	c4	SB PAN de espaldas
0 :01:11	0 :00:06	balón	M	falta NAD a SUK
0 :01:17	0 :00:05	detalle	C5	PM NAD retrocediendo MX a
0 :01:22	0 :00:04	repe	C1	de la falta de NAD súper slow MX a
0 :01:26	0 :00:05	balón	M	YA JUEGO ALKORTA envía a ROB, que no controla
0 :01:31	0 :00:06	detalle	C5	ROB regresa y aplaude el envío
0 :01:37	0 :00:03	detalle	c6	??? PC FIG pidiendo el balón, en escorzo
0 :01:40	0 :00:01	vivo2	C5	del saque
0 :01:41	0 :00:03	balón	M	carrera de ALK y LUI
0 :01:44	0 :00:02	balón	C5	ALK llega antes y centra
0 :01:46	0 :00:03	balón	M	llega a ILLG, hay presión
0 :01:49	0 :00:01	balón	c4	PT ILLG despejando
0 :01:50	0 :00:05	balón	M	va hacia RAU pero sale de banda
0 :01:55	0 :00:04	detalle	C5	PML RAU retrocediendo
0 :01:59	0 :00:03	vivo2	c2	saque FERR
0 :02:02	0 :00:18	balón	M	corner que cede ROB
0 :02:20	0 :00:07	detalle	C5	retorno de ROB PT a PM
0 :02:27	0 :00:03	detalle	a4	PCONJ del banquillo, en primer término, PIZZI
0 :02:30	0 :00:03	vivo2	M	BSR
0 :02:33	0 :00:02	vivo2	C5	el linier le dice a GUARD que recolocque el balón
0 :02:35	0 :00:02	detalle	c4	PCONJ portero y los del área pequeña, esperando el córner
0 :02:37	0 :00:03	detalle	m1	PG ang desde la portería
0 :02:40	0 :00:02	detalle	a4	??? Puede ser c4 PP DE LA PEÑA mordiéndose las uñas
0 :02:42	0 :00:01	detalle	C5	de los desmarques
0 :02:43	0 :00:18	balón	M	FJ GUAR tras el córner
0 :02:51	0 :00:06	detalle	C5	PT GUAR regresando MX a
0 :02:57	0 :00:08	repe	Cam4	del FJ analiza MX a
0 :03:05	0 :00:03	detalle	a4	PC del banquillo: el ayudante de ROBSON: MOURINHO MX a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :03:08	0 :00:02	vivo2	c4	PT ROB sacando
0 :03:10	0 :00:16	balón	M	FJ SUK a toque cabeza MIJ saca NAD
0 :03:26	0 :00:03	balón	C5	PT BLANCH con balón
0 :03:29	0 :00:03	balón	M	apertura a FIG en la banda
0 :03:32	0 :00:02	balón	C5	FIG encara por la banda
0 :03:34	0 :00:07	balón	M	RON tira fuera a pase FIG
0 :03:41	0 :00:03	detalle	C5	PML RON
0 :03:45	0 :00:04	detalle	c2	PC ILLG pidiendo el balón MX a
0 :03:49	0 :00:10	repe	Cam4	del tiro MX a
0 :03:59	0 :00:08	repe	c2	del tiro RON: se ve que ha hecho un caño antes de tirar MX a
0 :04:07	0 :00:09	balón	M	saque y se retrocede a HIE
0 :04:16	0 :00:01	balón	c4	PT HIE golpeando
0 :04:17	0 :00:16	balón	M	RAU recibe en la frontal y profundiza para nadie: SDP
0 :04:33	0 :00:03	detalle	C5	regreso RAU PML
0 :04:36	0 :00:02	vivo2	c8	PML BAI sacando Cambia el eje como se hace habitualmente
0 :04:38	0 :00:03	detalle	c4	PC en juego RAU regresando
0 :04:41	0 :00:22	balón	M	YA JUEGO acción RON con regate y luego pase a SDP
0 :05:03	0 :00:03	detalle	c4	PML RON regresando de espaldas
0 :05:06	0 :00:05	detalle	a4	PT CAP gesticulante ??? Es a mano y desde por allí, será a4? MX a
0 :05:11	0 :00:03	detalle	c2	PM ILLG que coloca el balón de espaldas MX a
0 :05:14	0 :00:04	detalle	c4	??? PC PAN NOCUENTO MX a
0 :05:18	0 :00:02	detalle	c2	BSR carrerilla saque
0 :05:20	0 :00:03	detalle	C5	PML SUK y su marcador NOCUENTO MX a
0 :05:23	0 :00:01	vivo2	c2	PT ILLG saque parpadeo
0 :05:24	0 :00:01	vivo2	c4	ojo PD balón, pero no llega a verse el balón, porque ya lo ha pateado ILLG PD vacío
0 :05:25	0 :00:02	balón	M	balón vuela
0 :05:27	0 :00:01	balón	C5	salto de SER y AMA en el centro parpadeo
0 :05:28	0 :00:10	balón	M	BAIA trata de pasar a la banda. SDB directo rót marcador pequeño tiendas Aurgi 0532-1128
0 :05:38	0 :00:04	detalle	C5	YAVIVO PML BAIA rót
0 :05:42	0 :00:10	balón	M	nada se va rót
0 :05:52	0 :00:01	balón	C5	avanza RED, pasa
0 :05:53	0 :00:22	balón	M	llega a la frontal del BAR, cae SUK sin nada punible
0 :06:15	0 :00:03	detalle	c6	??? PC SUK de espaldas y tapado
0 :06:18	0 :00:07	balón	M	RAU centra fuera SDP han protestado una caída en el centro del campo de LUI
0 :06:30	0 :00:03	detalle	C5	PM RAU mascando chicle
0 :06:33	0 :00:03	detalle	c8	PM BAI buscando el balón para sacar
0 :06:36	0 :00:03	detalle	c4	??? PC RAU volviendo de cara
0 :06:39	0 :00:05	detalle	c6	??? PC RON de cara, se ve a PAN NOCUENTO

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:06:44	0:00:02	detalle	C5	PML ROB NOCUENTO
0:06:46	0:00:02	detalle	c4	??? PC RON NOCUENT
0:06:48	0:00:02	detalle	c8	PC BAL carrerilla para sacar tapado por portería
0:06:50	0:00:01	vivo2	c8i	PD del balón: ahora sí parpadeo de acción
0:06:51	0:00:02	balón	M	volando en el saque
0:06:53	0:00:01	balón	C5	salto SEED parpadeo
0:06:54	0:00:07	balón	M	falta a RON por detrás
0:07:01	0:00:04	detalle	c8	PC RON de espaldas doliéndose en el suelo
0:07:05	0:00:03	detalle	C5	PC LÓP y GUAR en el lugar de los hechos
0:07:08	0:00:06	detalle	c8	PC RON en el suelo de espaldas MX a
0:07:14	0:00:04	repe	C1	SS de la entrada de SEED a RON MX a
0:07:18	0:00:04	balón	M	YA JUEGO
0:07:22	0:00:02	balón	c6	PT NAD
0:07:24	0:00:02	balón	M	
0:07:26	0:00:02	balón	C5	la toca BLANC
0:07:28	0:00:07	balón	M	falta de RED a FIGO
0:07:34	0:00:03	detalle	C5	PA RED retrocediendo, hablando al árbitro
0:07:37	0:00:04	detalle	c6	PM FIG levantándose para recibir
0:07:41	0:00:04	repe	c4	de la falta
0:07:45	0:00:16	balón	M	YA VIVO recupera el Madrid, llega a banda dcha, fuera SER
0:08:01	0:00:04	detalle	C5	PA a PM MIJA
0:08:05	0:00:09	balón	M	saque atrás, llega a ALK
0:08:14	0:00:03	balón	C5	ALK le pega lejos, presionado por RON
0:08:17	0:00:22	balón	M	recupera ROB, pierde SUK, falta SUK
0:08:39	0:00:08	repe	C1	SS de la pugna entre SUK y NAD
0:08:47	0:00:04	balón	M	YA VIVO llega a FERR
0:08:51	0:00:02	balón	C5	conduce FERR eleva el balón
0:08:53	0:00:26	balón	M	oportunidad SUK, para BAÍA //corta ROB, llega a AMAV, pasa a RAÚ, aparece SUK
0:09:19	0:00:04	detalle	C5	PA SUK, que se gira hacia cám lamentándose
0:09:23	0:00:03	detalle	Cam6	PC RAÚ, tapado por gente y árb, agachado colocándose la media, funde a
0:09:26	0:00:10	repe	Cam6	de la jugada desde que llega a RAÚ funde a
0:09:36	0:00:04	repe	C1	SS sólo del tiro de SUK, se va de cuadro el rechace funde a
0:09:40	0:00:03	vivo2	M	de situación colocados para el córner
0:09:43	0:00:02	detalle	C5	PA BLA marcando a SUK en el área pequeña
0:09:45	0:00:11	balón	M	se saca el córner, despeja la defensa, falta de AMA
0:09:56	0:00:02	detalle	C5	PM AMA retrocediendo a la carrera, llega junto a FIG, que parece jugar el balón
0:09:58	0:00:05	balón	M	falta de RED sobre LUI
0:10:03	0:00:02	detalle	C5	RED de espaldas, corriendo a recolocarse
0:10:05	0:00:04	detalle	c4	PM AMA escorzo justificándose, mira a izq, por donde aparece el árb con la tarjeta amarilla en alto, se queda AMA solo en el encuadre, ahora mirando a derechas
0:10:09	0:00:01	detalle	C5	PC árb anotando
0:10:12	0:00:08	detalle	c4	PC de espaldas, AMA sigue justificándose róta tarjeta se gira por un momento hacia cám
0:10:20	0:00:03	detalle	C5	PC árb, que sigue anotando y se guarda las tarjetas
0:10:23	0:00:05	detalle	a4	CAPELLO observando y haciendo tics

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :10:28	0 :00:12	balón	M	fb de FERR en la otra banda
0 :10:40	0 :00:04	detalle	c6	PC RAÚ avanzando
0 :10:44	0 :00:03	vivo2	c4	PM ROB al saque
0 :10:47	0 :00:21	balón	M	el balón llega al otro lado, centra AMU? Y despeja la defensa, vuelve al lado derecho, a FIG
0 :11:08	0 :00:02	balón	C5	FIG centra
0 :11:10	0 :00:05	balón	M	toca RON, remata fuera LUI
0 :11:15	0 :00:04	detalle	C5	PA de LUI, haciéndole una seña a RON
0 :11:19	0 :00:04	detalle	c4	PC trasero de RON, caminando funde a
0 :11:23	0 :00:07	repe	Cam4	de la cesión RON y el tiro alto LUI funde a
0 :11:30	0 :00:08	detalle	c4	PM de NAD hablando y MIJA, esperando
0 :11:38	0 :00:04	vivo2	c2	PMC ILLG recuperando el balón para sacar funde a
0 :11:42	0 :00:03	detalle	c8	PC trasero MIJA, aparece NAD funde a
0 :11:45	0 :00:33	balón	M	intento de profundizar por la izq, llega a ILLG sin peligro
0 :12:18	0 :00:01	balón	C5	toca ILLG para HIE
0 :12:19	0 :00:07	balón	M	llega a ALK
0 :12:26	0 :00:04	balón	C5	le presiona RON, la pasa
0 :12:28	0 :00:10	balón	M	se complica ALK con presión y cede a ILLG
0 :12:38	0 :00:04	balón	c2	PT ILLG, cruza de izq a dcha de cuadro, centra largo a izqs funde a
0 :12:42	0 :00:20	balón	M	MIJA llega al área y le roba la cartera SER, cede de cabeza a BAÍA
0 :13:02	0 :00:03	balón	c6	barrido en fallo, a PT BAÍA que ya ha soltado el balón aguanta ahí funde a
0 :13:05	0 :00:10	balón	M	GOL RON GUAR conducía el balón, espera el desmarque de RON y pasa en profundidad
0 :13:15	0 :00:04	detalle	C5	PA RON haciendo el avión para celebrarlo, corre hacia el córner dcho, se gira a cám
0 :13:21	0 :00:01	detalle	c2	PC ILLG trasero y a través de las redes -no se ve nada en especial-
0 :13:22	0 :00:04	detalle	C5	celebrando LUI RON FIG funde a
0 :13:26	0 :00:05	detalle	C5i	PCONJ palco, quietud; agitación alrededor funde a
0 :13:30	0 :00:08	detalle	c8	PAN PG alegría en la grada funde a
0 :13:38	0 :00:02	detalle	C5	más felicitaciones funde a
0 :13:40	0 :00:09	detalle	C7	RETRO a GPG desde portería, área y fondo Madrid funde a
0 :13:49	0 :00:15	repe	Cam4	análisis posible FJ en el pase de GUAR a RON, y definición GOL RON, la cámara cierra a la portería funde a
0 :14:04	0 :00:09	balón	M	YA VIVO falta de LUI a HIE rót resultado
0 :14:13	0 :00:03	detalle	C5	PA LUI retrocediendo funde a
0 :14:16	0 :00:10	repe	c2	del pase de GUAR y el GOL RON muy buena, un poco pillada delantera funde a
0 :14:26	0 :00:05	balón	M	YA VIVO lanzamiento a SUK, FJ funde a
0 :14:31	0 :00:07	repe	C5	del pase y la carrera en GOL RON la cám se queda con él, no sigue el balón funde a
0 :14:44	0 :00:03	repe	a4	celebración banquillo Barça: PIZZI, LOPETEGUI, ABELAR funde a
0 :14:48	0 :00:02	repe	m1	de ILLG, sacando el balón de la portería funde a
0 :14:50	0 :00:09	balón	M	YA VIV, pase de SUK a ROB muy adelantado
0 :14:59	0 :00:09	detalle	c6	PML a PC de ROB regresando, aplaudiendo la intención a SUK se interponen varios, pero lo sigue muy bien
0 :15:08	0 :00:03	vivo2	C5	PA BAÍ, conduciendo el balón -que no se ve- para colocarlo para el saque
0 :15:11	0 :00:03	detalle	c4	PM trasero de SUK
0 :15:14	0 :00:17	balón	M	fb Barça, 3" BSR
0 :15:31	0 :00:03	vivo2	C5	para el saque ROB, que saca



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:15:34	0:00:05	balón	M	llega a HIE
0:15:40	0:00:01	balón	c4	la conduce HIE
0:15:41	0:00:04	balón	M	llega a ALK
0:15:45	0:00:04	balón	C5	la conduce ALK
0:15:49	0:00:05	balón	M	abre a la banda
0:15:54	0:00:01	balón	C5	parpadeo RED
0:15:55	0:00:10	balón	M	GOL SUK centro SEED desde ivb, RAÚ no llega o la deja pasar en iv- vb, y aparece SUK por delante de FERR al borde del área
0:16:05	0:00:12	detalle	C5	celebración SUK hacia el córner dcho se arrodilla rôt goles funde a
0:16:17	0:00:02	detalle	a4	ROBSON funde a
0:16:21	0:00:03	detalle	C5	corro celebración MAD funde a
0:16:24	0:00:03	detalle	c8	PM trasero BAÍA funde a
0:16:27	0:00:04	detalle	C5	PM SUK señalando al cielo y santiguándose funde a
0:16:31	0:00:06	repe	Cam6	del GOL funde a
0:16:37	0:00:14	repe	C1	SS del gol y la celebración SUK funde a
0:16:51	0:00:07	repe	c8i	del pase y el gol funde a
0:16:58	0:00:23	balón	M	YA VIVO falta en el centro del campo rôt resultado funde a
0:17:21	0:00:06	repe	m8	del gol funde a
0:17:27	0:00:05	repe	C7	del gol funde a
0:17:32	0:00:10	repe	C1	SS analizando una parada del balón con el muslo de ROB en el centro del campo -descontextualiza- funde a
0:17:42	0:00:05	repe	a4	OJO de PC ROBS, abre a reacción banquillo Madrid funde a
0:17:47	0:00:23	balón	M	YA VIVO FIG recupera el balón siguiendo una incursión de ROB
0:18:10	0:00:01	balón	C5	parpadeo FIG
0:18:10	0:00:06	balón	M	ROB se carga a GUAR en el inicio del contraataque
0:18:16	0:00:02	detalle	C5	PA árb, se ve que aparecen las piernas de FIGO por el extremo alto del encuadre
0:18:18	0:00:01	detalle	c4	PML ROB regresando a la carrera parpadeo
0:18:19	0:00:03	detalle	C5	PA árb largando a FIG funde a
0:18:22	0:00:04	repe	C5	de la falta, aparece la cabeza del árb funde a
0:18:26	0:00:08	repe	C1	SS de la falta comienza encadenado, acabará a corte la transición
0:18:34	0:00:12	balón	M	YA VIVO
0:18:46	0:00:01	balón	c6	la toca BLA
0:18:47	0:00:03	balón	M	apertura a la banda
0:18:50	0:00:02	balón	C5	FERR a FIG
0:18:52	0:00:03	balón	M	recibe FIG en la banda
0:18:55	0:00:03	balón	c2i	OJO regate de FIG a ROB, centra
0:18:58	0:00:04	balón	M	vuela el balón al segundo palo, Popescu falla el remate
0:19:02	0:00:05	detalle	C5	POP lamentándose y levantándose
0:19:07	0:00:12	balón	M	VIVO el madrid lleva el balón por iia y llega a RAÚ en la otra banda
0:19:19	0:00:04	balón	C5	RAÚ lo conduce hacia el centro
0:19:23	0:00:14	balón	M	rebotes, abre el Barça en contraataque a FIG
0:19:37	0:00:02	balón	C5	FIG conduciendo el balón
0:19:39	0:00:10	balón	M	AMU en la otra banda
0:19:49	0:00:04	balón	c4	AMU controla y retrasa
0:19:53	0:00:10	balón	M	llega otra vez a AMU
0:20:03	0:00:01	balón	c4	centra sobre la frontal del área
0:20:04	0:00:11	balón	M	varios rechaces, llega a POP, que no puede rematar
0:20:15	0:00:03	detalle	C5	PA POP regresa cojeando
0:20:18	0:00:03	balón	M	

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :20:21	0 :00:02	balón	c4	GUAR levanta la cabeza con el balón
0 :20:23	0 :00:13	balón	M	falta de HIE en el centro rót pequeño y transparente, más grande que el reloj, al que va adosado
0 :20:36	0 :00:04	detalle	c4	PM HIE, de cara, regresando funde a
0 :20:39	0 :00:03	repe	c4	de la falta funde a
0 :20:42	0 :00:05	repe	C1	id, no se ve porque el árb tapa justo la acción funde a
0 :20:47	0 :00:02	vivo2	M	de situación
0 :20:49	0 :00:02	detalle	C5	PA RON, observa cómo se pone el balón en juego en off
0 :20:51	0 :00:04	balón	M	YA VIVO llega a la banda de FIG
0 :20:55	0 :00:02	balón	c2i	FIG encara a ROB y cede cerca
0 :20:57	0 :00:11	balón	M	FERR recibe de FIG, cruza por la frontal del área con la defensa del Madrid achicando y pasa a SER al otro lado, SEED cede fb salvando el centro
0 :21:08	0 :00:03	vivo2	c4	PC SER para coger el balón
0 :21:11	0 :00:02	detalle	C5	PA SEED recolocando gente
0 :21:13	0 :00:03	vivo2	c4	PC SER, que parece dejar el balón
0 :21:15	0 :00:02	detalle	c8	OJO PML RON enfocándose
0 :21:17	0 :00:02	detalle	C5	PA ILL, indicando a su defensa
0 :21:19	0 :00:02	vivo2	c4	PM AMU con el balón para sacar
0 :21:21	0 :00:02	detalle	c8	PML RON otra vez con foco crítico
0 :21:23	0 :00:11	balón	M	despeja la defensa, la coge FERR
0 :21:34	0 :00:02	balón	C5	conduce la pelota
0 :21:36	0 :00:02	balón	M	se la da a FIG en la banda
0 :21:38	0 :00:02	balón	c2i	FIG mide el centro y centra
0 :21:40	0 :00:04	balón	M	llega sin peligro a la otra banda, la coge SER
0 :21:44	0 :00:02	balón	c4	se la pone a AMU
0 :21:46	0 :00:01	balón	M	AMU llega
0 :21:47	0 :00:01	balón	c4	centra
0 :21:48	0 :00:05	balón	M	ROB cede a córner funde a
0 :21:53	0 :00:11	repe	Cam4	OJO repe de la ocasión de POP a jugada de FIG funde a
0 :22:04	0 :00:04	repe	C5i	OJO fallo del palco inmóvil, luego sale el rebobinado betacam funde a
0 :22:09	0 :00:15	balón	M	en profundidad hacia LUI, pero sin peligro
0 :22:24	0 :00:07	detalle	C5	PA LUI, regresando
0 :22:29	0 :00:05	vivo2	c4	PM a PT ILLG, no se ve la bola, pero va a jugarla
0 :22:34	0 :00:03	detalle	C5	PA MIJA y BLA
0 :22:37	0 :00:07	balón	M	falta a MIJA
0 :22:44	0 :00:03	detalle	c6	PMC MIJA, recomponiendo su camiseta -parece que mirase a cám-, algunos cruces funde a
0 :22:47	0 :00:04	repe	C5	de la falta funde a
0 :22:51	0 :00:03	vivo2	M	de situación
0 :22:54	0 :00:04	detalle	c8	OJO PC trasero y tapado por el poste de BAÍ
0 :22:58	0 :00:04	vivo2	c6	PT a PA RED, que parece no tener prisa para sacar
0 :23:02	0 :00:02	detalle	C5	PA MIJA y FERR, bronca sonora
0 :23:04	0 :00:04	vivo2	M	de situación, el árbitro colocando gente rót faltas cometidas
0 :23:08	0 :00:05	detalle	C5	del árb, que parece estar señalando el lugar del balón y de la oposición se va rót bronca sonora más grande
0 :23:13	0 :00:03	vivo2	M	general de situación
0 :23:16	0 :00:05	detalle	c6	PC ROB pidiendo que se abran y retrocediendo, aparentemente para tomar carrerilla
0 :23:21	0 :00:02	detalle	C5	PCONJ BLAN en la línea defensiva

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:23:23	0:00:02	detalle	c4	PA BAÍA, colocando la supuesta barrera
0:23:25	0:00:03	detalle	c6	PC ROB iniciando el saque
0:23:28	0:00:05	balón	M	tira ROB, para BAÍ sin problemas
0:23:33	0:00:02	vivo2	c8	PML BAÍ sacando
0:23:35	0:00:02	detalle	c6	PC regreso ROB de cara
0:23:37	0:00:08	balón	M	VIVO
0:23:45	0:00:01	balón	C5	maneja NAD
0:23:46	0:00:10	balón	M	llega a FIG en la banda
0:23:56	0:00:02	balón	C5	FIG encara a ROB
0:23:58	0:00:12	balón	M	recorta bien, centra mal, sale el madrid jugando
0:24:10	0:00:01	balón	c6	OJO parpadeo por el cabezón del fotógrafo
0:24:11	0:00:06	balón	M	
0:24:17	0:00:01	balón	C5	parpadeo con HIE
0:24:17	0:00:16	balón	M	falta de GUAR a MIJA
0:24:33	0:00:03	detalle	c6	PC MIJA levantándose funde a
0:24:36	0:00:05	repe	c8i	de la falta funde a
0:24:41	0:00:08	repe	C1	id, larga por delante funde a
0:24:49	0:00:03	vivo2	M	de situación
0:24:52	0:00:01	detalle	C5	PA GUAR aislado
0:24:53	0:00:02	detalle	c6	PC ROB retrocediendo, como tomando carrerilla
0:24:55	0:00:02	detalle	c8	PC BAÍ, a través de las redes, colocando la barrera con sonido 'in'
0:24:57	0:00:02	detalle	c2	OJO o c2 PML de los dos de la barrera, atendiendo las indicaciones de BAÍ -se supone-
0:24:59	0:00:05	detalle	c6	PM ROB y ALK y RON molestando, suena el silbato de fondo
0:25:04	0:00:04	detalle	m8	de la portería y la colocación de BAÍ, pero la barrera queda muy lejos por la perspectiva
0:25:08	0:00:01	detalle	c6	PM ROB
0:25:09	0:00:03	detalle	c4	PML GUAR y LUI formando barrera -al fondo, la consabida bronca por la colocación-
0:25:12	0:00:02	detalle	C5	PA SUK y BLAN, atentos
0:25:14	0:00:01	vivo2	M	de situación, el árbitro corre hacia detrás del lanzador, donde está RON molestando y PAN tapando a éste
0:25:15	0:00:05	detalle	c6	PM PAN tapando a RON, ALK detrás, aparece el árb por la dcha, dialogan
0:25:20	0:00:04	detalle	c4	PM GUAR y LUI en la barrera, algo más relajados
0:25:24	0:00:03	detalle	c6	PM de RON, sonriéndose; detrás, ALK; aparece ROB fugazmente
0:25:27	0:00:08	balón	M	tira ROB, rechace, el balón va hacia la banda
0:25:35	0:00:01	balón	c6	AMU tapado por fotógrafos; así, parpadeo
0:25:36	0:00:15	balón	M	AMU le hace falta a AMA
0:25:51	0:00:04	detalle	c6	PD de las rodillas en el suelo de AMA, PAN a PP de su cara doliéndose
0:25:55	0:00:05	detalle	C5	PM largo por arriba de LÓP avanzando con la tarjeta en alto
0:26:00	0:00:06	detalle	c4	PML AMU rót tarjeta aparece LÓP anotando en primer término, no foco funde a
0:26:06	0:00:05	repe	C5	de la falta funde a
0:26:11	0:00:04	vivo2	M	de situación
0:26:15	0:00:02	vivo2	c6	PANU colocando el balón para sacar
0:26:17	0:00:02	detalle	c8	PM BAÍ, concentrado
0:26:19	0:00:02	detalle	C5	PCONJ MIJA, SUK, BLA, NAD
0:26:21	0:00:02	detalle	c4	PML AMA abandona el cuadro, se queda AMU
0:26:23	0:00:03	vivo2	c6	PT PANU avanzando hacia el balón

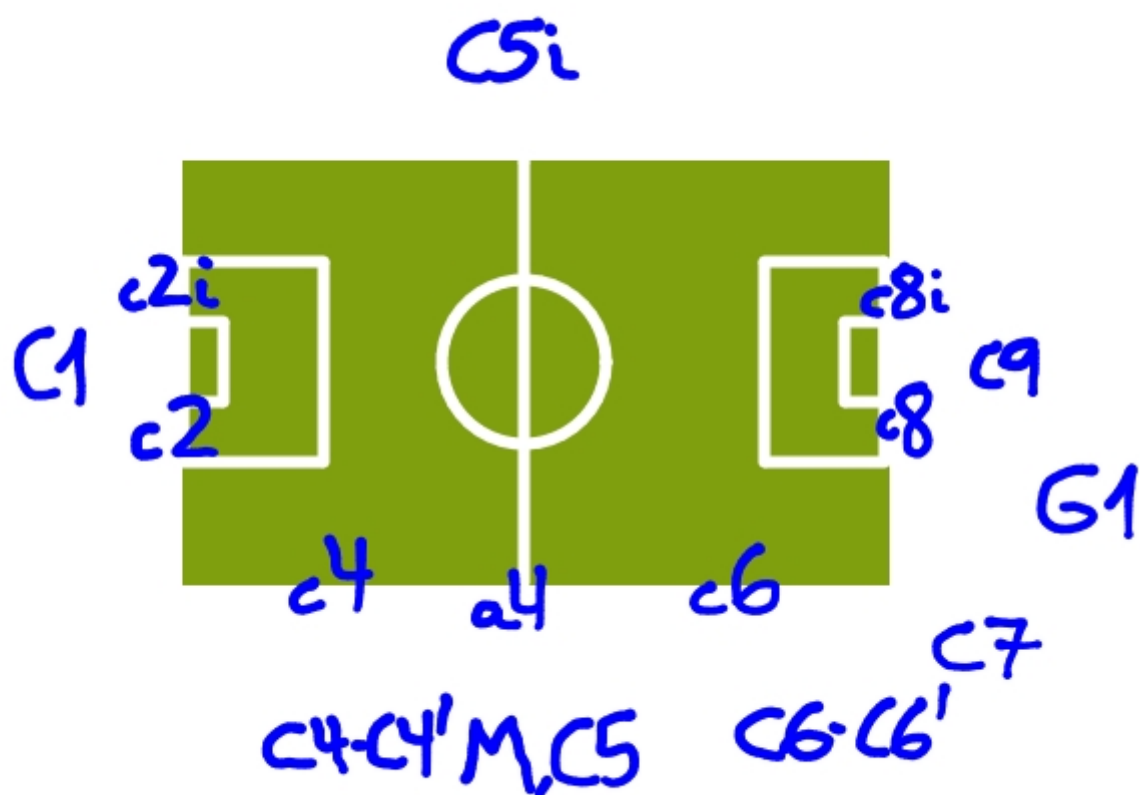
<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :26:26	0 :00:08	balón	M	ROB rifa el balón hacia arriba
0 :26:34	0 :00:02	balón	C5	BLA aguarda el balón, y lo cabecea
0 :26:36	0 :00:06	balón	M	FIG lo baja y regatea a dos
0 :26:42	0 :00:01	balón	C5	FIG conduce el balón y levanta la cabeza
0 :26:43	0 :00:18	balón	M	pierde POP en iib, RAÚ se la pone a MIJA en la banda
0 :27:01	0 :00:02	balón	C5	MIJA encara a BLA hacia portería
0 :27:03	0 :00:07	balón	M	corta NAD en la frontal, pasa a LUI en iiib, contraataque
0 :27:10	0 :00:02	balón	c4	LUI con espacio
0 :27:12	0 :00:08	balón	M	recupera GUAR y abre para FIG
0 :27:20	0 :00:03	balón	c2i	FIG centra
0 :27:23	0 :00:10	balón	M	córner de PANU se queda un poquito colgado con BSR
0 :27:33	0 :00:04	detalle	c4	PM NAD, agradeciendo el centro con un gesto
0 :27:37	0 :00:04	detalle	C5	PA ILL, palmea a ROB cuando pasa
0 :27:41	0 :00:04	vivo2	M	de situación BSR
0 :27:45	0 :00:02	detalle	C5	PCONJ área pequeña, suena el golpeo del balón
0 :27:47	0 :00:03	balón	M	vuela el balón, para ILL
0 :27:50	0 :00:04	balón	C5	PA ILL, concretando algo más; jugadores regresan
0 :27:54	0 :00:04	detalle	a4	PML ROBS regresando al banquillo
0 :27:58	0 :00:03	vivo2	c6	PM RAÚ de espaldas que va abriendo, pidiendo el balón, se ve a ILL de fondo funde a
0 :28:01	0 :00:12	balón	M	...y le llegó, recupera Barça
0 :28:13	0 :00:05	detalle	a4	instrucciones CAPE funde a
0 :28:18	0 :00:06	balón	M	apertura a FERR
0 :28:24	0 :00:02	balón	C5	FERR cruza el centro del campo
0 :28:26	0 :00:10	balón	M	oportunidad LUI, fuera por poco
0 :28:36	0 :00:04	detalle	C5	lamento de LUI en PA, por la parte baja del encuadre aparece algo LÓP
0 :28:40	0 :00:03	vivo2	c4	a través de las redes, PC ILL con el balón funde a
0 :28:43	0 :00:07	repe	Cam4	de la acción funde a
0 :28:50	0 :00:08	repe	C1	SS del control y el tiro funde a
0 :28:58	0 :00:08	balón	M	YA VIVO PELIGRO ya está MIJA en ivc, centra pasado y SUK está a punto de llegar al segundo palo
0 :29:06	0 :00:04	detalle	c6	PC SUK que se levanta y regresa, agradece el pase con un gesto, se cruza ILL funde a
0 :29:10	0 :00:04	repe	c4	del tiro LUI -con esta perspectiva parece más gol- funde a
0 :29:14	0 :00:04	repe	a4	de la reacción de PIZZI, cantando gol funde a
0 :29:18	0 :00:05	repe	C5	de la de LUI, con la misma cámara que se dio en directo funde a
0 :29:23	0 :00:10	balón	M	YA VIVO HIE despeja alto desde ia
0 :29:33	0 :00:01	balón	C5	POP espera el balón y cabecea
0 :29:34	0 :00:08	balón	M	corta FIG con la mano funde a
0 :29:42	0 :00:08	repe	Cam6	de la ocasión SUK a pase MIJA; bronca sonora -debe de ser por tarjeta a FIG por la mano- funde a
0 :29:50	0 :00:04	repe	c4	de la mano de FIG, analizada funde a
0 :29:54	0 :00:03	detalle	C5	LÓP anotando la tarjeta funde a
0 :29:57	0 :00:07	detalle	c4	PML FIG röt tarjeta funde a
0 :30:04	0 :00:08	repe	C1	SS analizada de la mano FIG fallo se ven las bandas Betacam funde a
0 :30:12	0 :00:07	balón	M	YA VIVO PANU largo hacia SEED
0 :30:19	0 :00:02	balón	c6	SEED la pierde
0 :30:21	0 :00:08	balón	M	fb PAN
0 :30:29	0 :00:05	detalle	C5	PM AMU y PANU recolocándose; la cám se queda con AMU

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :30:34	0 :00:07	balón	M	se abre a BLAN
0 :30:41	0 :00:04	balón	C5	OJO BLA se la envía a FERR -todo en cuadro, el balón rodando solo-
0 :30:45	0 :00:09	balón	M	falta a FIG de RED
0 :30:54	0 :00:02	detalle	C5	PA RED, que regresa protestando funde a
0 :30:56	0 :00:04	repe	c4	de la falta funde a
0 :31:00	0 :00:02	vivo2	M	de situación
0 :31:02	0 :00:02	detalle	C5	PA RED, regresando al trote
0 :31:04	0 :00:03	vivo2	c4	PTL GUARD preparado para sacar suena el silbato en off
0 :31:07	0 :00:04	detalle	C5	PT LUI moviéndose para el desmarque
0 :31:11	0 :00:02	balón	M	cruza a la otra banda
0 :31:13	0 :00:04	balón	c4	SER la para, no puede superar a AMA
0 :31:17	0 :00:23	balón	M	se pide falta a RON y luego mano en la frontal del madrid rôt 3118 real 3715 mío
0 :31:40	0 :00:01	detalle	C5	RON caído
0 :31:41	0 :00:03	detalle	a4	ROBS pide mano
0 :31:44	0 :00:06	balón	M	VIVO
0 :31:50	0 :00:02	detalle	c4	PM RON regresando como con dolor
0 :31:52	0 :00:04	balón	M	VIVO PANU tira a la banda a MIJA
0 :31:57	0 :00:06	balón	c6	MIJA y SER luchan por el balón, que sale fuera, la cám se queda -muy bien- con PP MIJA ya levantado
0 :32:01	0 :00:03	detalle	C5	SER regresando funde a
0 :32:04	0 :00:08	repe	C1	de la falta anterior a RON, no de la mano funde a
0 :32:12	0 :00:06	repe	a4	de la protesta del entr del Barça, ya no le dejan el gesto de la mano funde a
0 :32:18	0 :00:22	balón	M	YA VIVO ná
0 :32:40	0 :00:02	balón	c6	NAD la pasa
0 :32:42	0 :00:12	balón	M	pase impreciso a FERR: fb
0 :32:54	0 :00:05	detalle	a4	PPL ROBSON observando funde a
0 :32:59	0 :00:12	repe	FX	OJO efecto partido RON y RAÚ, durante el gol de RON; un poco de bronca en sonoro; funde a
0 :33:12	0 :00:04	balón	M	YA VIVO, la toca HIE
0 :33:16	0 :00:03	balón	c4	HIE, con campo
0 :33:19	0 :00:23	balón	M	pase largo de SEED, fj SUK y MIJA
0 :33:42	0 :00:03	detalle	C5	PA SUK regresando; aparece una mano de LÓP funde a
0 :33:45	0 :00:06	repe	Cam6	análisis de la posición de fj funde a
0 :33:51	0 :00:14	balón	M	tiro desde muy lejos -ivc- de SUK, fuera; YA VIVO con ciert PELIGRO, se pide mano de HIE en iib
0 :34:05	0 :00:04	detalle	C5	PT SUK levantándose y regresando funde a
0 :34:09	0 :00:09	repe	c4	análisis de la posible mano de HIE en jugada RON; no se aprecia demasiado bien funde a
0 :34:18	0 :00:20	balón	M	YA VIVO AMA para SEED
0 :34:38	0 :00:08	balón	c6	SEED encara a NAD, le hace media bicicleta y un caño
0 :34:46	0 :00:03	balón	M	corta AMU a fb
0 :34:49	0 :00:03	detalle	C5	SEED, asfixiado funde a
0 :34:52	0 :00:04	repe	C1	buena del caño funde a
0 :34:56	0 :00:03	repe	c6	otra, la misma que se dio en directo funde a
0 :34:59	0 :00:06	balón	M	LUI se impone a SEED, que sigue cansado; inicia el contraataque
0 :35:05	0 :00:03	balón	c4	LUI la pasa
0 :35:07	0 :00:09	balón	M	...corta HIE, falta de GUAR a SEED
0 :35:16	0 :00:01	detalle	C5	PML GUAR de espaldas

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :35:17	0 :00:03	detalle	c6	PC SEED en el suelo, recuperándose funde a
0 :35:20	0 :00:07	repe	C5	de la falta anterior funde a
0 :35:28	0 :00:05	vivo2	M	de situación BSR
0 :35:33	0 :00:02	detalle	c8	PMC BAÍ concentrado suena el silbato
0 :35:35	0 :00:10	balón	M	llega a MIJA en la frontal, la pierde, saca el Barça al contraataque, con AMU
0 :35:45	0 :00:01	balón	c4	AMU corre hacia el balón, cuando va a llegar..., otra vez cabezón
0 :35:46	0 :00:14	balón	M	RAÚ roba una cesión de GUAR y tira sobre la marcha, para BAÍ en el centro
0 :36:00	0 :00:04	detalle	C5	PML RAÚ, lamentándose
0 :36:04	0 :00:18	balón	M	acoso de RED, que comete falta funde a
0 :36:22	0 :00:03	repe	C1	SS del tiro RAÚ funde a
0 :36:29	0 :00:42	balón	M	YA VIVO varias alternativas, llega a SUK que puede tirar
0 :37:11	0 :00:01	balón	C5	SUK amaga el tiro y centra
0 :37:12	0 :00:06	balón	M	era un intento de vaselina, que para BAÍ funde a
0 :37:18	0 :00:12	repe	FX	de las evoluciones y el tiro de RAÚ en 4150 funde a
0 :37:30	0 :00:03	balón	M	YA VIVO, pero de situación: el balón llega a ILL, que lo pasa con la mano funde a
0 :37:33	0 :00:06	repe	Cam6	del intento de vaselina de SUK funde a
0 :37:39	0 :00:05	repe	m8	id, buena funde a
0 :37:44	0 :00:03	balón	M	YA VIVO de situación: fb a favor del madrid
0 :37:47	0 :00:03	detalle	C5	BSR: ROB esperando el balón
0 :37:50	0 :00:04	detalle	a4	PMC ROBSON, que se sienta en el banquillo funde a
0 :37:54	0 :00:04	balón	M	el saque va a ILL
0 :37:58	0 :00:02	balón	c4	ILL la da con la mano funde a
0 :38:00	0 :00:38	balón	M	varias alternativas, despeje sobre iib
0 :38:38	0 :00:02	detalle	a4	PM CAPE, encuadre se mueve mucho funde a
0 :38:40	0 :00:21	balón	M	internada de MIJA, contraataca el Barça
0 :39:01	0 :00:03	balón	C5	FERR corre conduciendo el balón
0 :39:04	0 :00:08	balón	M	falta FIG sobre ROB
0 :39:12	0 :00:02	vivo2	C5	FIG, que pretendía seguir con el balón
0 :39:14	0 :00:03	vivo2	M	de situación
0 :39:17	0 :00:05	detalle	c6	PM ROB, que se oculta tras unos pantalones en primer término sin foco funde a
0 :39:22	0 :00:05	repe	C1	de la falta de FIG funde a
0 :39:27	0 :00:03	balón	M	YA VIVO
0 :39:30	0 :00:01	balón	c4	ALK parpadeo
0 :39:31	0 :00:12	balón	M	se pide falta de FERR sobre MIJA, contraataca el Barça
0 :39:43	0 :00:02	balón	C5	PA de FERR y MIJA, suena expectación
0 :39:45	0 :00:06	balón	M	VIVO carrera FIG por la banda
0 :39:51	0 :00:06	balón	c2i	entra HIE, FIG queda en el suelo, Z a PM, aparece ROB a recriminarle
0 :39:57	0 :00:06	detalle	C5	LÓP, de espaldas, gesticulando hacia FIG, RED y PAN le piden tarjeta para él funde a
0 :40:03	0 :00:04	repe	c2i	donde se ve que HIE pasa en falso, y que probablemente FIG se tira, pero es la misma cámara del directo funde a
0 :40:07	0 :00:02	vivo2	M	de situación de la trifulca
0 :40:09	0 :00:11	detalle	C5	PCONJ alrededor de LÓP, que separa a HIE y GUAR y junta a HIE y FIG; el público abronca fuerte, y aumenta cuando parece que alguien tira el balón fuera funde a
0 :40:20	0 :00:09	detalle	c4	PML LÓP con HIE y FIG, pero siempre tapados funde a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :40:29	0 :00:24	repe	c4	OJO donde pretende atisbarse un pisetón de HIE después de la jugada, y el principio de la bronca de GUAR; no llega a verse el pie funde a
0 :40:53	0 :00:02	vivo2	M	de situación: ILL colocando el balón para sacar de puerta
0 :40:55	0 :00:05	detalle	c6	PM HIE
0 :41:00	0 :00:06	vivo2	c2	PMC a PT ILL, que se dispone a sacar
0 :41:06	0 :00:05	detalle	c4	PM FIG y ROB dialogando y ya mirando el balón
0 :41:11	0 :00:12	balón	M	falta en el salto de SER a AMA, 5" BSR funde a
0 :41:23	0 :00:10	repe	C1	SS de la disputa entre ambos, AMA tapa el contacto, pero sale rebotado funde a
0 :41:33	0 :00:18	balón	M	BSR el comienzo, entra rôt pequeño llega a SER
0 :41:51	0 :00:02	balón	c4	OJO fallo: SER golpeó al primer toque, c4 ya le había abandonado
0 :41:53	0 :00:17	balón	M	llega a FIG de FERR
0 :42:10	0 :00:07	balón	c2i	FIG encara a ROB, éste despeja a córner
0 :42:17	0 :00:03	balón	M	de situación
0 :42:20	0 :00:03	detalle	C5	PA ROB, detrás desaparece FIG funde a
0 :42:23	0 :00:04	repe	C5	del regate funde a
0 :42:27	0 :00:06	repe	C1	id, SS en muy corto, con esta hubiese valido funde a
0 :42:33	0 :00:15	balón	M	el balón llega a RON en el área, pero tapadísimo y sin ayuda, se la quitan
0 :42:48	0 :00:02	detalle	C5	PML RON regresando
0 :42:50	0 :00:20	balón	M	VIVO 4850 rôt posesión 52% Barça RED persigue a FERR y ROB a FIG, fb funde a
0 :43:10	0 :00:09	detalle	c4	OJO PD objetos en el suelo cerca de la portería del madrid, lenta PAN funde a
0 :43:19	0 :00:17	balón	M	YA VIVO LUI trata de superar a ROB y RED en la esquina del área, se la quitan
0 :43:36	0 :00:01	balón	C5	RED toca
0 :43:37	0 :00:27	balón	M	centro de PANU sobre la frontal que despeja la defensa
0 :44:04	0 :00:02	balón	c6	SER recorta a AMA
0 :44:06	0 :00:21	balón	M	buena triangulación entre AMA, SEED y la aparición de PANU
0 :44:27	0 :00:03	balón	c6	PANU recorta a AMU
0 :44:30	0 :00:04	balón	M	el centro va fuera
0 :44:34	0 :00:04	detalle	C5	PA PANU se disculpa y regresa funde a
0 :44:38	0 :00:13	repe	FX	de la anterior jugada, absolutamente insulsa, de RON en el área funde a
0 :44:51	0 :00:03	balón	M	YA VIVO
0 :44:54	0 :00:03	balón	c4	PML RON de espaldas
0 :44:57	0 :00:13	balón	M	VIVO BLAN a LUI sobre la frontal vaselina fuera por poco rôt tiempo cumplido
0 :45:10	0 :00:03	detalle	a4	el banquillo del Barça sentándose
0 :45:13	0 :00:04	detalle	c4	o tal vez c6 PM LUI funde a
0 :45:17	0 :00:11	repe	Cam4	de toda la acción funde a
0 :45:28	0 :00:06	balón	M	YA VIVO pelotazo largo HIE y pita el final
0 :45:34	0 :00:04	detalle	C5	LÓP, que para el crono y pide el balón funde a
0 :45:38	0 :00:08	repe	c4	otra de la jugada LUI, buena funde a
0 :45:46		detalle	M	GPG con público también en primer término 5144 rôt descanso, aún no se han ido los jugadores pero ya se han despedido

## AII.2.2. Planta escenográfica Par2





## AII.3. Documentación Par3

### AII.3.1. Guión Técnico

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :00:00	0 :00:14	balón	M	** fuera banda ROB CAR. Marca de la casa: Master de GGGPG a PG Rót en 142, 0006 de partido
0 :00:14	0 :00:06	detalle	c2	PC KARPIN CORT simple vertical, de izq a dcha a
0 :00:20	0 :00:05	repe	c2	del BQ del VAL, que se santigua MIX a
0 :00:25	0 :00:29	balón	M	YA VIVO por la banda hacia ESKURZA
0 :00:54	0 :00:01	balón	Ca5	PT ALKORTA cediendo al portero
0 :00:55	0 :00:05	balón	M	** corto para lo que suelen -o es la esquina mala- ILLGNER devuelve a ALK
0 :01:00	0 :00:02	balón	Ca5	PT ALK y presión;
0 :01:02	0 :00:03	balón	M	saque de banda
0 :01:05	0 :00:03	detalle	c8	PM ALK se ve algo a KARP que pasa
0 :01:08	0 :00:06	detalle	c6	PM KARP colocando a sus compañeros
0 :01:14	0 :00:05	vivo2	Ca5	PSIT ROB al saque
0 :01:19	0 :00:30	balón	M	posible falta en la banda a MOYA mucho toque VAL
0 :01:49	0 :00:05	detalle	c5	PC MOYA, en el suelo agarrándose la cabeza no se le ve la cara: no es posible CORT a
0 :01:54	0 :00:06	repe	c6	** de la posible falta de VÍCTOR a MOY MIX a
0 :02:00	0 :00:07	repe	C9	de la falta MIX a
0 :02:07	0 :00:03	detalle	c5	PC MOYA de cara doliéndose cám ign
0 :02:10	0 :00:05	detalle	c6	PC VIC de espaldas, aparece MOY al fondo de cara
0 :02:15	0 :00:02	detalle	c2	** PC MOY de espaldas, se gira pero le tapan cám ign
0 :02:17	0 :00:10	balón	M	YA VIVO falta a MIJA en la banda
0 :02:27	0 :00:02	detalle	c5	PC MIJA escorzo
0 :02:29	0 :00:03	detalle	c2	** PC MIJA justo al otro lado del eje levantándose
0 :02:32	0 :00:04	detalle	c6	PC POYATOS regresando CORT a
0 :02:36	0 :00:04	repe	c5	de la falta de POY MIX a
0 :02:40	0 :00:04	repe	c8	de la REAC POY, mostrando el balón al ÁRB MIX a
0 :02:44	0 :00:17	balón	M	fuera banda KARP
0 :03:01	0 :00:05	detalle	c5	PC KARP muy bueno
0 :03:06	0 :00:04	balón	M	VIC trata de hacer un caño de tacón FB
0 :03:10	0 :00:03	detalle	c5	PC balón fuera y VIC alejándose
0 :03:13	0 :00:04	detalle	Ca5	PC VIC desmarcándose para recibir
0 :03:17	0 :00:10	balón	M	** BSR FB MAD
0 :03:27	0 :00:03	detalle	c5	PC MOY se queda de espaldas
0 :03:30	0 :00:10	balón	M	PSIT llega a ZUBI 510 ROT temp y humedad
0 :03:40	0 :00:02	balón	c5	PT ZUB, que golpea largo

0 :03:42	0 :00:19	balón	M	falta a VIC falló ZUBI en el golpeo y casi intercepta MIJ
0 :04:01	0 :00:03	detalle	c5	PC VIC pide la tarjeta
0 :04:04	0 :00:02	vivo2	M	PSIT CORT a
0 :04:06	0 :00:03	repe	Ca5	de la falta de JOSE IG MIX a
0 :04:09	0 :00:16	balón	M	YA VIVO buena jugada RAU
0 :04:24	0 :00:07	detalle	c5	PML LIN levantando y señalando CORT a
0 :04:31	0 :00:08	repe	Cám6	del posible FJ, analizado MIX a
0 :04:39	0 :00:06	repe	Ca5	** parece montada NO ESTÁ, de la continuación con MIJA MIX a
0 :04:45	0 :00:39	balón	M	** YA VIV llega a KARP en la banda contraataque bueno MIJA 645 655 sutilmente, en juego de contraataque, el MASTER abre para que se vea cuántos contra cuántos van
0 :05:24	0 :00:03	balón	Ca5	PT KARP conduciendo el balón
0 :05:27	0 :00:18	balón	M	contraataque VIC, pase a MIJ remate de volea fuera por poco
0 :05:45	0 :00:06	detalle	c5	PC MIJA gente en el eje RÓT disparos CORT a
0 :05:51	0 :00:08	repe	C9	** del centro y el tiro: apenas se ve demasiado cerrado: el centro no se ve de quién es, luego vuela con el balón MIX a
0 :05:59	0 :00:09	repe	c8	** del centro y el tiro también vuela con el balón MIX a
0 :06:08	0 :00:12	balón	M	justo al saque balón a la banda
0 :06:20	0 :00:05	balón	r35	** se deja salir el balón CORT a (se ve el trav)
0 :06:25	0 :00:10	repe	c6	del anterior contraat MIJA: bonita MIX a
0 :06:35	0 :00:07	repe	c5	** del centro VIC tiro MIJA NO SE VE EL TIRO: NO AÑADE (si acaso, reacción MIJA, que no da tiempo a verse)
0 :06:42	0 :00:06	balón	M	YA VIVO y PELIGR envío largo por la banda, SPUERT
0 :06:48	0 :00:04	detalle	c2	** PC ESKUR, regresando y palmeando se elige c2, se sabe que va a atravesar la portería
0 :06:52	0 :00:05	detalle	a5i	** los dos técnicos de pie de espaldas, luego se queda con CAPELLO
0 :06:57	0 :00:16	balón	M	llega a SEED en la banda
0 :07:13	0 :00:09	balón	Ca5	buena acción de SEED contra dos falta
0 :07:22	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :07:25	0 :00:04	detalle	c5	PC SEED, sentado CORT a
0 :07:29	0 :00:05	repe	C9	** de la falta: no aclara si es con los brazos: va demasiado en corto MIX a
0 :07:34	0 :00:02	vivo2	M	PSIT sitúa
0 :07:36	0 :00:06	detalle	c5	PC SEED
0 :07:42	0 :00:02	vivo2	M	PSIT
0 :07:44	0 :00:04	detalle	Ca5	desmarque de HIE

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :07:48	0 :00:02	detalle	c8	** PC MIJ a través de la red, que hace como un velo. La mirada está a contraeje de lo que se supone, pero el plano siguiente corresponde, porque se ve de fondo a MIJA
0 :07:50	0 :00:06	detalle	c6	aquí es más importante la mirada PML HIE y POY en el desmarque, llegando a empujarse con las manos
0 :07:56	0 :00:47	balón	M	1012 emparedan a VLAOVIC llega a RAU en la banda
0 :08:43	0 :00:01	balón	Ca5	RAU la tira fuera
0 :08:44	0 :00:02	detalle	c5	PC VLA en el suelo CORTI a
0 :08:46	0 :00:09	repe	Ca5	del salto: HIE y MIJA emparedan a VLAO el ÁRB no pita falta MIX a
0 :08:55	0 :00:05	repe	c6	del salto: esta no añade, pero es bonita SS? MIX a
0 :09:00	0 :00:06	repe	C9	del salto, tampoco se ve el contacto MIX a
0 :09:06	0 :00:06	detalle	c6	PC grupo en el suelo, se ven las piernas de VLA
0 :09:12	0 :00:02	detalle	Ca5	PC HIE CORTI a (podría ser C4)
0 :09:14	0 :00:15	repe	c6	** de la anterior refriega entre HIE y POY en un lanzamiento directo: ya se dio en directo la parte de la lucha pero hay tiempo MIX a
0 :09:29	0 :00:02	repe	c6	PC HIE de vuelta
0 :09:31	0 :00:03	detalle	c2	** PC POY como está estático se ve más a JOS y a ZUB, que se mueven
0 :09:34	0 :00:09	detalle	c5	PC camilla con VLAO apenas se le ve
0 :09:43	0 :00:05	detalle	c6	PC POY CORT a
0 :09:48	0 :00:06	repe	c2	del salto emparedador: algo mejor MIX a
0 :09:54	0 :00:04	detalle	Ca5	** de la camilla, abandonando el campo la camilla lleva publicidad
0 :09:58	0 :00:10	detalle	a5i	últimas instrucciones para el cambio al fondo entra la camilla y se saca de banda
0 :10:08	0 :00:05	balón	M	el VAL la devuelve fuera
0 :10:13	0 :00:06	detalle	Ca5	** un jugador del VAL, calentando, recoloca un pie de micro en su sitio, y sigue ejercitándose lo recoloca sin mirar a donde debe
0 :10:19	0 :00:17	balón	M	llega a ESK en la banda
0 :10:37	0 :00:01	balón	Ca5	parpadeo ESK devuelve
0 :10:37	0 :00:18	balón	M	toca el VAL de lado a lado, vuelve a la banda
0 :10:55	0 :00:05	balón	Ca5	ESK gana unos metros y envía un centro
0 :11:00	0 :00:11	balón	M	SEED la pisa y le derriban
0 :11:11	0 :00:02	detalle	Ca5	PT SEED en el suelo
0 :11:13	0 :00:06	detalle	c5	PPP cogote SEED, abre hasta PM CORTI a
0 :11:19	0 :00:07	repe	c5	de la falta a SEED por POY MIX a
0 :11:26	0 :00:06	detalle	c6	PD de la rodilla de SEE y de sus anillos CORT a
0 :11:32	0 :00:06	repe	C5i	de la falta a SEED MIX a
0 :11:38	0 :00:08	repe	c6	de la falta MIX a

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :11:46	0 :00:06	detalle	c6	se llevan a SEED en camilla MIX a
0 :11:52	0 :00:11	detalle	c2	** PC de la camilla SEE de cara RÓT faltas sufridas han pasado por MIX, para suavizar el cambio de eje
0 :12:03	0 :00:06	detalle	a5i	PC REAC CAPELLO: orden hacia el banquillo
0 :12:09	0 :00:09	detalle	c2	PC POY, cojea, baja a rodilla CORTI a
0 :12:18	0 :00:04	repe	c5	** ya ofrecida, de la falta, analizada es la que mejor lo muestra, sin duda: había sido la primera elección MIX a
0 :12:22	0 :00:05	balón	M	YA VIVO peligro desplazamiento en diagonal largo sobre el área para SUK: trata de pararla y SPUER
0 :12:27	0 :00:05	detalle	c5	PC SUK, que se lamenta RÓT
0 :12:32	0 :00:22	balón	M	YA VIVO corta ROB CAR en la banda
0 :12:54	0 :00:03	detalle	c2	PC ROB de espaldas, presiona
0 :12:57	0 :00:07	balón	M	YA VIVO fuera SUK
0 :13:04	0 :00:03	detalle	Ca5	saca ESK
0 :13:07	0 :00:16	balón	M	buen cambio de juego de JOS para ESK en la banda
0 :13:23	0 :00:02	balón	Ca5	avanza y centra ESK
0 :13:25	0 :00:05	balón	M	remate MOY para ILLG
0 :13:30	0 :00:03	detalle	c5	PC MOY regresando
0 :13:33	0 :00:30	balón	M	YA VIVO falta RED en contra VAL CORTI a
0 :14:03	0 :00:09	repe	C1	del remate de MOYA, que no era demasiado peligroso MIX a
0 :14:12	0 :00:06	repe	r1	del remate MIX a
0 :14:19	0 :00:11	balón	M	YA VIVO peligro pared MIJA SEE RÓT faltas 1600
0 :14:31	0 :00:10	balón	Ca5	detalle de calidad de SEE en la esquina
0 :14:41	0 :00:04	balón	M	llega a la banda RED y KAR
0 :14:45	0 :00:02	balón	Ca5	recupera RED con calidad
0 :14:47	0 :00:10	balón	M	GOL SUK tras jugadón red SEED ROB RED en la banda
0 :14:57	0 :00:06	detalle	c5	PC SUK celebrando llega MIJ se van VB a 10
0 :15:03	0 :00:01	detalle	C1	del público
0 :15:04	0 :00:04	detalle	a5i	PC CAP paseando tranquilamente
0 :15:08	0 :00:02	detalle	Cám6	del público CORTI a
0 :15:10	0 :00:18	repe	Ca5	del GOL, desde la recuperación de RED mix a
0 :15:28	0 :00:04	detalle	Ca5	del grupo, se queda con SEED de espaldas, saluda a alguien y...
0 :15:32	0 :00:12	detalle	c5	** PC SEED un jugador del MAD ha desaparecido
0 :15:44	0 :00:22	balón	M	YA VIVO GOL ANULADO a MIJ RÓT 1549 resultado, 1724 CD
0 :16:06	0 :00:04	detalle	c5	PC MIJ se va a cruzar el ÁRB y...
0 :16:10	0 :00:03	detalle	c6	** PC MIJ RÓT FJ MIJ: parece decir que suele hacerlo
0 :16:13	0 :00:11	balón	M	YA VIVO corta RAÚ en la banda
0 :16:24	0 :00:04	balón	Ca5	luchan RAU y ESK, SB CORTI a
0 :16:28	0 :00:08	repe	Cám6	del GOL fj de MIJA MIX a
0 :16:36	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :16:39	0 :00:01	vivo2	Ca5	saque ROB
0 :16:40	0 :00:04	balón	M	presiona VAL

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:16:44	0:00:05	balón	Ca5	FB
0:16:49	0:00:02	detalle	c5	pareja OTERO RAU
0:16:51	0:00:03	balón	M	FB ENGONGA
0:16:57	0:00:05	detalle	c5	PC ENG regresando
0:17:02	0:00:03	vivo2	M	PSIT
0:17:05	0:00:03	vivo2	C9	** para el saque, desde PD balón a PC ROB contraeje facilón
0:17:08	0:00:53	balón	M	llega a OTE en la banda 1904 falta de ALK no se pincha nada 1921 RÓT tiros puerta
0:17:55	0:00:01	balón	Ca5	OTE lanza largo
0:17:56	0:00:08	balón	M	FB CORTI a
0:18:04	0:00:07	repe	C9	del GOL SUK bien seguido MIX a
0:18:11	0:00:07	balón	M	YA VIVO PELIGRO lanzamiento a SUK largo, FB
0:18:18	0:00:02	detalle	Ca5	PML SUK aplaudiendo el pase CORTI a
0:18:20	0:00:06	repe	r9	del final del GOL SUK GANG MIX a
0:18:26	0:00:07	repe	c5	** no añade nada: no se ve el GOL MIX a
0:18:33	0:00:03	detalle	Ca5	PM SEED de espaldas en acción
0:18:36	0:00:24	balón	M	YA VIVO contra MAD, falta a RAU -el ÁRB pita asegurándose que no había ventaja-
0:19:00	0:00:04	detalle	c5	** gran pericia: PC RAU, entra ÁRB-PC, vuelve a RAU CORTI a
0:19:04	0:00:07	repe	Ca5	de la falta de ENG a RAU colea demasiado MIX a
0:19:11	0:00:15	repe	c8	del GOL SUK en corto, pero bien: añade, además, la celebración de SUK MIX a
0:19:25	0:00:03	vivo2	M	PSIT
0:19:28	0:00:02	detalle	c5	PC SEE
0:19:30	0:00:02	vivo2	M	PSIT
0:19:32	0:00:04	detalle	Ca5	PCONJ RAU junto a la barrera
0:19:36	0:00:05	detalle	r1	PG sobre la portería de situación: bonita perspectiva
0:19:41	0:00:03	vivo2	Ca5	PCONJ ÁRB colocando barrera
0:19:44	0:00:02	detalle	c8	PP MIJA concentrado muy bonito
0:19:46	0:00:05	vivo2	M	PSIT con RÓT distancia y barrera
0:19:51	0:00:02	detalle	c8	PP MIJA con el RÓT
0:19:53	0:00:05	vivo2	M	PSIT con RÓT
0:19:58	0:00:03	vivo2	Ca5	P MUY RARO con ROB y MIJ se va RÓT
0:20:01	0:00:03	detalle	c8	PP MIJ
0:20:04	0:00:02	detalle	Ca5	PCONJ barrera y ÁRB
0:20:06	0:00:02	detalle	c2	PM ZUBI moviéndose, gente en medio
0:20:08	0:00:01	detalle	Ca5	de la barrera al fondo, público rítmico
0:20:09	0:00:03	detalle	c8	PP MIJ, por debajo, pitido ÁRB
0:20:12	0:00:08	balón	M	** tira ROB -del que no hemos visto ni un PP- a la barrera, tira con la dcha el rebote alto
0:20:20	0:00:04	detalle	c5	PC ROB regresando
0:20:24	0:00:03	detalle	c8	PC MIJ
0:20:27	0:00:03	detalle	c5	PC ROB ya girándose
0:20:30	0:00:02	vivo2	M	PSIT muy recortadito: sólo el área

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :20:32	0 :00:05	detalle	c5	FALLO pilla el RETRO rápido desde PP KAR hasta línea de recepción
0 :20:37	0 :00:03	vivo2	Ca5	PML ZUBI, según corre baja a balón y piernas
0 :20:40	0 :00:20	balón	M	falta a RED, después de algún fallo peligroso
0 :21:00	0 :00:04	detalle	c5	PT a PC RED en el suelo
0 :21:04	0 :00:03	detalle	c6	PC OTE
0 :21:07	0 :00:04	vivo2	M	PSIT situación abriendo
0 :21:11	0 :00:06	detalle	C5i	PC SUK
0 :21:17	0 :00:02	detalle	a5i	se prepara para salir GÁLVEZ en la banda
0 :21:19	0 :00:13	balón	M	SIGUE VIVO FB tras intento de pase impresionante de SEED a ROB
0 :21:32	0 :00:03	detalle	Ca5	PT ROB regresando
0 :21:35	0 :00:03	detalle	c6	PC ROB confuso, mucho mov y gente
0 :21:38	0 :00:06	detalle	a5i	** el cambio que se prepara GAL este no muestra ni refiere la tablilla CORTI a
0 :21:44	0 :00:07	repe	C5i	del pase SEED Rót ÁNG es bonita, pero el esfuerzo de ROB no se ve porque lo tapan los espectadores, y la magia del pase es que traza línea entre dos, tampoco se ve MIX a
0 :21:51	0 :00:10	detalle	a5i	PM GAL preparado, le tapa a veces CAPELLO
0 :22:01	0 :00:22	detalle	c5	** contraeje clarísimo PC POY vuelve con GAL RÓT cambio en el mismo sentido que lo que se ve
0 :22:23	0 :00:12	balón	M	detalle SEED, falta JOS
0 :22:35	0 :00:02	detalle	c5	PC JOS MIX a
0 :22:37	0 :00:07	detalle	c2	P de la pecera de radio de MAN LAMA y VALDANO
0 :22:44	0 :00:08	balón	M	remate de MIJA alto al saque falta
0 :22:52	0 :00:07	detalle	c2	** PC MIJ de espaldas, esperando que se gire RÓT tiros a puerta
0 :22:59	0 :00:02	detalle	c8	PC MIJ RÓT CORTI a
0 :23:01	0 :00:06	repe	r9	del remate alto MIX a
0 :23:07	0 :00:04	vivo2	M	PSIT
0 :23:11	0 :00:05	detalle	c5	PC MOY
0 :23:16	0 :00:04	vivo2	M	** BSR incomprensiblemente sólo ZUBI área
0 :23:20	0 :00:03	detalle	c5	PC GÁL y defensas
0 :23:23	0 :00:03	balón	M	el saque
0 :23:26	0 :00:01	balón	c5	salto SEED
0 :23:27	0 :00:17	balón	M	HIE demasiado largo para RAU
0 :23:44	0 :00:02	balón	Ca5	corta OTERO
0 :23:46	0 :00:18	balón	M	falta a MEND
0 :24:04	0 :00:02	detalle	c5	PC MEND que coloca el balón y saca -no se ve-
0 :24:06	0 :00:11	balón	M	llega a la banda
0 :24:17	0 :00:06	balón	r35	ROMERO para JOS
0 :24:23	0 :00:13	balón	M	llega a la banda de ESK
0 :24:36	0 :00:03	balón	Ca5	OTE para ESK
0 :24:39	0 :00:03	balón	M	sale ILLG al centro ESK
0 :24:42	0 :00:03	detalle	c5	PC ILLG, que mira y saca -no se ve el bal-
0 :24:45	0 :00:29	balón	M	VAL tocando llega a ROM en la banda
0 :25:14	0 :00:04	balón	r35	carrera ROM

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :25:18	0 :00:47	balón	M	** acción variada 2715 pierde el balón por rebote un instante 2721 FB sin presión y no hay cambio de plano 2725 RÓT posesión
0 :26:05	0 :00:01	balón	Ca5	salto parpadeo
0 :26:06	0 :00:19	balón	M	llega a la banda a OTE
0 :26:25	0 :00:01	balón	Ca5	OTE toca
0 :26:26	0 :00:04	balón	M	nada
0 :26:30	0 :00:06	balón	Ca5	detalle de SEED
0 :26:36	0 :00:18	balón	M	FB para MAD
0 :26:54	0 :00:02	detalle	c2	PC SECRETARIO a por el balón
0 :26:56	0 :00:01	detalle	c5	PC GAL CORTI a
0 :26:57	0 :00:08	repe	Ca5	del lujo de RAU, SEED, ROB de antes: con la misma cámara con que se dio en vivo MIX a
0 :27:05	0 :00:16	balón	M	ROB largo para MIJ, llega a ZUBI
0 :27:21	0 :00:01	detalle	c8	PC MIJA regresando de espaldas
0 :27:22	0 :00:11	balón	M	SIGUE VIVO nada
0 :27:34	0 :00:01	balón	Ca5	toca OTE parpadeo
0 :27:34	0 :00:11	balón	M	VAL por la banda dcha
0 :27:46	0 :00:02	balón	Ca5	pared OTE GAL
0 :27:48	0 :00:23	balón	M	varias alternativas, FB MAD
0 :28:11	0 :00:01	balón	r35	MEN en el suelo casi parpadeo
0 :28:11	0 :00:02	vivo2	M	PSIT
0 :28:13	0 :00:04	detalle	c5	PC MEN en carrera regresando
0 :28:17	0 :00:10	detalle	a5i	se prepara el cambio en la banda: AMAVIS va a entrar
0 :28:27	0 :00:02	detalle	Ca5	PML SUK de espaldas
0 :28:29	0 :00:02	detalle	c8	PC SUK corriendo a retirarse
0 :28:31	0 :00:04	detalle	Cám6	P gentío aplaudiendo
0 :28:35	0 :00:05	detalle	c8	PC SUK RÓT cambio se mete en medio ZUBI
0 :28:40	0 :00:05	detalle	C3	barriendo una grada aplaudiendo
0 :28:45	0 :00:03	detalle	M	P CONJ una parte de la grada: se distinguen caras
0 :28:48	0 :00:03	detalle	c5	PM AMAV
0 :28:51	0 :00:17	balón	M	YA VIVO GOL RAU tras corte SEED
0 :29:08	0 :00:06	detalle	c5	PC RAU celebrando difícil verle, entra AMA
0 :29:14	0 :00:01	detalle	C3	PG público
0 :29:15	0 :00:06	detalle	a5i	PM CAPE aplaudiendo
0 :29:21	0 :00:05	detalle	c5	PC RAU y los compañeros que le felicitan
0 :29:26	0 :00:04	detalle	c6	PM ZUBI mosqueado
0 :29:30	0 :00:05	detalle	c5	PM RAU abrazo con HIE, abriendo ya con otros
0 :29:35	0 :00:02	detalle	Ca5	PCONJ público caras
0 :29:37	0 :00:04	detalle	r35	TRAV del público
0 :29:41	0 :00:07	detalle	c2	P CABINA VALD
0 :29:48	0 :00:04	detalle	c5	PC RAU de cara ya
0 :29:52	0 :00:16	balón	M	YA VIVO llega a OTE en la banda RÓT resultado 29:58 es 3132CD
0 :30:08	0 :00:02	balón	Ca5	OTE toca
0 :30:10	0 :00:09	balón	M	contra SEED, sale ZUBI
0 :30:19	0 :00:03	detalle	c5	PM a PC RAU CORT a
0 :30:22	0 :00:10	repe	Cám6	análisis del posible FJ y GOL RAU MIX a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :30:32	0 :00:23	balón	M	YA VIVO llega a la banda a ESK
0 :30:55	0 :00:09	balón	Ca5	** ROB saca el balón a AMA
0 :31:04	0 :00:13	balón	M	MAD tocando, llega a VIC
0 :31:17	0 :00:01	balón	c6	VIC intenta pared
0 :31:18	0 :00:23	balón	M	lanzan a AMA junto al área
0 :31:41	0 :00:03	balón	Ca5	corta OTE
0 :31:44	0 :00:20	balón	M	FJ MIJA
0 :32:04	0 :00:02	detalle	c5	PC MIJA CORT a
0 :32:06	0 :00:05	repe	Cám6	análisis del FJ MIX a
0 :32:11	0 :00:09	repe	C5i	del pase MIJA y GOL RAU RÓT ÁGN MIX a
0 :32:20	0 :00:40	balón	M	** ataque RAU VIC, FJ 3414 balón en profundidad de VLAO que para ILLG
0 :33:00	0 :00:03	detalle	c5	PC VIC lamentándose CORTI a
0 :33:03	0 :00:06	repe	Cám6	del FJ analizado ¡CORTI a!
0 :33:09	0 :00:05	balón	M	FALLO viene de CORTI YA VIVO llega a ROMERO
0 :33:14	0 :00:03	balón	r35	avanza ROM y centra
0 :33:17	0 :00:23	balón	M	corta RED en la frontal
0 :33:40	0 :00:02	balón	Ca5	avanza SEE y abre
0 :33:42	0 :00:06	balón	M	FB
0 :33:48	0 :00:04	detalle	c5	PC MIJA RÓT asistencias CORTI a
0 :33:52	0 :00:15	repe	r35	**de r35 SS estático De la asistencia MIJA y GOL RAU MIX a
0 :34:07	0 :00:06	repe	r9	** de la vaselina RAU, que no añade por el ANG MIX a
0 :34:13	0 :00:06	repe	c8	de la vaselina, muy bueno MIX a
0 :34:19	0 :00:05	repe	r9	de cómo recoge el balón ZUBI, interesante CENITAL con referencia de red MIX a
0 :34:25	0 :00:04	repe	c5	de gesto alegre RAU, SS MIX a
0 :34:29	0 :00:16	balón	M	YA VIVO ¿CUÁNTO? FB para el VAL 3607 RÓT cambio VAL 3618 otro más
0 :34:45	0 :00:03	detalle	c2	** PC ZUBI jaleando a los suyos
0 :34:48	0 :00:38	balón	M	tiro fuera SIETES varias alternativas contras con mucho espacio
0 :35:26	0 :00:02	detalle	c5	PC SIE CORTI a
0 :35:28	0 :00:13	repe	a5i	REACC CAPE a GOL RAU MIX a
0 :35:41	0 :00:11	balón	M	YA VIVO MAD tocando
0 :35:52	0 :00:01	balón	Ca5	parpadeo toque
0 :35:53	0 :00:25	balón	M	desplazamiento largo de ROB a SECR fuera
0 :36:18	0 :00:04	detalle	c5	PC SECRET regresando
0 :36:22	0 :00:17	balón	M	recuperación RAU, le abren FB
0 :36:39	0 :00:02	vivo2	Ca5	OTE la recoge BSR CORTI a
0 :36:41	0 :00:08	repe	c5	SS! Del pase fuera ROB a SECR MIX a
0 :36:49	0 :00:13	balón	M	YA VIVO llega a la banda VAL



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :37:03	0 :00:04	balón	Ca5	IÑAKI pasa a KAR
0 :37:07	0 :00:10	balón	M	apertura a MIJA
0 :37:17	0 :00:04	balón	Ca5	MIJA retrasa
0 :37:21	0 :00:08	balón	M	falta a MIJA en la esquina del área
0 :37:29	0 :00:01	detalle	c5	PC MIJA en el suelo
0 :37:30	0 :00:03	detalle	Ca5	PML OTE hacia el ÁRB que entra en cuadro y saca tarjeta, se queda con el ÁRB
0 :37:33	0 :00:02	detalle	c5	PC MIJA levantándose CORT a
0 :37:35	0 :00:12	repe	C5i	FALLO de la falta OTERO dura tanto porque rotulan tarjeta OTE y no les da tiempo a sacar el rótulo del ÁNG CONTR MIX a
0 :37:47	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :37:50	0 :00:06	detalle	Ca5	PML OTE y MIJA RÓT tarjetas OTE
0 :37:56	0 :00:03	detalle	c2	PM ZUBI colocando barrera
0 :37:59	0 :00:02	vivo2	M	PSIT
0 :38:01	0 :00:05	detalle	c5	PM HIE, GAL se interpone
0 :38:06	0 :00:15	balón	M	SIE a VLAO en la banda 3950 RÓT tarjetas amarillas en el partido
0 :38:21	0 :00:03	balón	r35	TRAV de la carrera de VLAO
0 :38:24	0 :00:13	balón	M	taconazo RAU a AMA
0 :38:37	0 :00:01	balón	Ca5	toca AMA
0 :38:37	0 :00:36	balón	M	SB MAD VC RÓT resultado 3851 son 4025CD 3900 entra en pantalla en pequeño CORTI a
0 :39:03	0 :00:09	repe	c5	SS tacón RAU MIX a
0 :39:12	0 :00:05	detalle	c8	PD medias RAU y cara, sube con ella a PC
0 :39:17	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :39:20	0 :00:03	balón	Ca5	desmarque de MIJA sin balón, y recibe
0 :39:23	0 :00:29	balón	M	** intento pared HIE RAU 4115 tamaño plano pequeñísimo 4012 bonita pared MIJA SEED
0 :39:52	0 :00:01	vivo2	c5	PC ZUBI sacando largo
0 :39:53	0 :00:10	balón	M	gran control GAL FB
0 :40:03	0 :00:03	detalle	c5	PC SECR, cambia a PC ROM que pasaba por allí CORTI a
0 :40:06	0 :00:08	repe	c5	SS control GAL MIX a mientras se inicia ovación por cambio
0 :40:14	0 :00:06	repe	c8	FALLO de la pared SEED-MIJA en mal momento, están cambiando a RAU MIX a
0 :40:20	0 :00:03	detalle	Ca5	** PC RAU retirándose de espaldas RÓT cambio justo cuando comienza a verse a MILLA conmutan
0 :40:23	0 :00:03	detalle	C3	de la grada aplaudiendo
0 :40:26	0 :00:08	detalle	c2	PC MILLA entrando se va RÓT
0 :40:34	0 :00:32	balón	M	YA VIVO peligrillo; colada SIETES: córner 4220 centro VAL con peligro
0 :41:06	0 :00:02	detalle	c5	PC SIE CORTI a
0 :41:08	0 :00:10	repe	c5	SS del GOL RAU MIX a
0 :41:18	0 :00:04	vivo2	M	PSIT : esquina y área
0 :41:22	0 :00:02	detalle	c2	de los jugadores en el primer palo e ILLG contraeje
0 :41:24	0 :00:02	detalle	r1	CONTRAp desde la portería

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :41:26	0 :00:48	balón	M	centro MIJA para ZUBI 4308 despeja puños ILLG
0 :42:14	0 :00:01	detalle	c5	PC MIJA
0 :42:16	0 :00:09	balón	M	SIGUE VIVO GAL FB
0 :42:25	0 :00:03	vivo2	r35	KAR desistiendo
0 :42:28	0 :00:02	detalle	c8	PC GAL de espaldas, al fondo, KAR
0 :42:30	0 :00:03	detalle	c2	PC GAL, ahora de cara
0 :42:33	0 :00:14	balón	M	** YA VIVO intento de ROB del GOL PELÉ, para ZUBI
0 :42:47	0 :00:02	vivo2	Ca5	ZUBI, que saca, saluda a ROB a lo lejos
0 :42:49	0 :00:02	detalle	c5	** PC ROB, que saluda a ZUBI, le devuelve el saludo ¿es repe?
0 :42:51	0 :00:09	balón	M	balón a la banda
0 :43:00	0 :00:01	balón	Ca5	toca JOS parpadeo
0 :43:00	0 :00:51	balón	M	falta MILLA 4500 regate peligroso de ROB -era el último hombre- CORTI a
0 :43:51	0 :00:10	repe	C9	del tiro GOLPELE de ROB MIX a
0 :44:01	0 :00:03	repe	c8	ZUBI saluda a ROB MIX a
0 :44:04	0 :00:05	repe	c5	ROB devuelve el saludo a ZUBI MIX a mientras cambio
0 :44:09	0 :00:09	detalle	Ca5	del cambio de MIJA entra FSANZ RÓT cambio
0 :44:18	0 :00:03	balón	M	YA VIVO
0 :44:21	0 :00:02	detalle	c8	PC MIJA y entrevistador de espaldas
0 :44:23	0 :00:07	balón	M	** peligro: PENALTY ROB
0 :44:30	0 :00:02	detalle	c5	** PC FSANZ desconcierto busca a ROB
0 :44:32	0 :00:01	detalle	Ca5	PML ROB gesticulando: vaya cara
0 :44:33	0 :00:03	detalle	c2	PC ROB protestando CORTI a
0 :44:36	0 :00:05	repe	Ca5	del penalti no se ve demasiado bien MIX a por debajo, declaraciones MIJA, a quien siguen entrevistando desde que se ha ido
0 :44:41	0 :00:08	repe	C9	del penalti tampoco esclarecedor MIX a
0 :44:49	0 :00:02	vivo2	M	PSIT
0 :44:51	0 :00:05	detalle	c2	PP de ROB, que está colocado antirreglamentariamente junto al balón
0 :44:56	0 :00:02	vivo2	M	PSIT
0 :44:58	0 :00:07	detalle	c5	PC ILLG se cruza el ÁRB, echando a ROB
0 :45:05	0 :00:02	vivo2	M	PSIT, ÁRB cerca punto penal y ROB también
0 :45:07	0 :00:03	detalle	c2	PC MEND
0 :45:10	0 :00:05	detalle	c5	PC ILLG
0 :45:15	0 :00:03	detalle	Ca5	PML ROB
0 :45:18	0 :00:02	detalle	c5	PC ILLG
0 :45:20	0 :00:02	detalle	c2	PC MEND tomando carrerilla
0 :45:22	0 :00:01	vivo2	M	PSIT el ÁRB aún descolocado
0 :45:23	0 :00:01	detalle	c5	PC ILLG
0 :45:24	0 :00:02	detalle	c2	PC MEND se cruza ÁRB
0 :45:26	0 :00:04	detalle	r1	P REF MEND de cara ILLG escorzo con referencia de la red quizás más abierto estuviera mejor
0 :45:30	0 :00:03	balón	M	GOL MEND
0 :45:33	0 :00:02	detalle	c2	PC MEND
0 :45:35	0 :00:04	detalle	c5	PC ILLG
0 :45:39	0 :00:04	detalle	c2	PC MEND de espaldas RÓT goles en liga

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :45:43	0 :00:03	detalle	c6	PC MEND, ahora de cara se va RÓT, CORT a
0 :45:46	0 :00:09	repe	C3	** del lanzamiento demasiado larga: coleo delantero; MIX a
0 :45:55	0 :00:05	repe	C9	del lanzamiento MIX a
0 :46:00	0 :00:05	repe	m1	del lanzamiento hubiera sido mejor si viniese hacia este lado MIX a
0 :46:05	0 :00:42	balón	M	YA EN VIVO llega a ILLG RÓT resultado 4748 en el 4823 se ve público yéndose
0 :46:47	0 :00:01	detalle	c2	PC GAL que corría a por ese balón
0 :46:48	0 :00:26	balón	M	SIGUE VIVO llega a SEE
0 :47:14	0 :00:03	balón	Ca5	SEE conduce el balón
0 :47:17	0 :00:16	balón	M	KAR lucha por la banda
0 :47:33	0 :00:02	balón	Ca5	falta AMA
0 :47:35	0 :00:02	detalle	c2	PC KAR CORTI a
0 :47:37	0 :00:05	repe	c5	del PENAL ROB cám ign MIX a
0 :47:42	0 :00:05	repe	c2	PC ROB gesto caradura MIX a
0 :47:47	0 :00:04	repe	r1	del GOL MEND, no se ve entrar al balón MIX a
0 :47:51	0 :00:08	balón	M	YA VIVO peligro córner para VAL
0 :47:59	0 :00:04	detalle	c5	PC IÑA
0 :48:03	0 :00:01	vivo2	M	PSIT
0 :48:04	0 :00:05	detalle	Ca5	PT marcaje FSANZ GAL
0 :48:09	0 :00:13	balón	M	caño y recorte IÑA CORTI a
0 :48:22	0 :00:04	repe	Ca5	del caño a HIE MIX a mientras, se pita el final
0 :48:26	0 :00:03	detalle	M	PSIT abriendo MIX a
0 :48:29	0 :00:06	detalle	c5	saludo ROB IÑA MIX a
0 :48:35	0 :00:10	detalle	r35	TRAV del público MX a en primer término: LUIS DEL SAZ, GONZALO y ANTOLÍN
0 :48:45	0 :00:08	detalle	M	estático GPG hormigón

## AII.3.2. Planta escenográfica Par3



## AII.4. Documentación Par4

### AII.4.1. Guión Técnico

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :00:00	0 :00:13	balón	M	puesta en juego del balón; va a la banda izq y vuelve al centro, a BLANC
0 :00:13	0 :00:02	balón	c4	BLA avanza y pasa en corto
0 :00:15	0 :00:05	balón	M	se abre a la banda izq, hacia SER
0 :00:20	0 :00:01	balón	C5	parpadeo, SER adelanta a la banda
0 :00:21	0 :00:06	balón	M	recupera el ATL; LÓP en la banda, presionado por FIG
0 :00:27	0 :00:03	balón	C5	LÓP recorta y cede atrás
0 :00:30	0 :00:08	balón	M	CAM adelanta para AGU, corta POP
0 :00:38	0 :00:01	balón	C5	POP ya ha tocado hacia atrás, al portero
0 :00:39	0 :00:06	balón	M	con tímida presión, BAÍ tira fuera
0 :00:45	0 :00:04	detalle	c4	PM frontal de POP, señalando a sus compañeros
0 :00:49	0 :00:21	balón	M	(8" SIT) PAN profundiza hacia KIK; sale BAÍ
0 :01:10	0 :00:05	detalle	c4	PM regresando KIK
0 :01:15	0 :00:20	balón	M	YAVIVO toca el BAR y pierde DE LA; BEI cede desde el punto del centro del campo hacia MOL, que está fuera del área
0 :01:35	0 :00:01	balón	c8	toca MOL
0 :01:36	0 :00:02	balón	c4	recibe ?????
0 :01:38	0 :00:09	balón	M	el ATL trata de combinar por la banda izq, llega antes ABE
0 :01:47	0 :00:21	balón	c4	pared de FIG con SER, quien queda en FJ
0 :02:08	0 :00:05	detalle	C5	PT a PML SER regresando; CORT a
0 :02:13	0 :00:05	repe	Cam6	de la posición de FJ analizada; plano muy abierto, apenas se ve el momento en que FIG toca el balón; CORT a
0 :02:18	0 :00:04	vivo2	M	PSIT, MOL colocando el balón para sacar
0 :02:22	0 :00:06	vivo2	C5	carrerilla y toque MOL
0 :02:28	0 :00:30	balón	M	(una FB en cuadro: 6" SIT) se incorporan POP y GUAR al ataque, el primero cede a la banda a ABE, que levanta la cabeza
0 :02:59	0 :00:01	balón	c6	parp toca ABE
0 :03:00	0 :00:10	balón	M	(los 5" finales SIT) despeja SAN a FB
0 :03:10	0 :00:03	detalle	c6	PM SAN
0 :03:13	0 :00:16	balón	M	presiona el ATL, con las líneas muy juntas, despaja LÓP, SER va a recoger
0 :03:29	0 :00:02	balón	C5	SER mira y retrasa
0 :03:31	0 :00:06	balón	M	COUT lanza deliberada y directamente fuera
0 :03:37	0 :00:11	detalle	c6	tumbado boca abajo, se duele 15, acude el árb; CORT a
0 :03:48	0 :00:05	repe	c7	chocan BLA y SAN -parece slow-; mix a
0 :03:53	0 :00:04	repe	c8	id.: se aprecia la falta; CORT a
0 :03:57	0 :00:07	vivo2	M	PSIT, FIG le lanza el balón a LÓP
0 :04:04	0 :00:04	detalle	C5	PM regreso de BLA
0 :04:08	0 :00:10	balón	M	ATL devuelve el balón a FB
0 :04:18	0 :00:04	vivo2	C5	PML SER, que saca
0 :04:22	0 :00:13	balón	M	BAR toca en la línea defensiva, ATL presiona
0 :04:35	0 :00:02	balón	c4	BLA devuelve a POP
0 :04:37	0 :00:16	balón	M	alternativas, SER recibe en carrera en diagonal hacia la banda
0 :04:53	0 :00:02	balón	C5	SER amaga a la banda y toca en corto al centro
0 :04:55	0 :00:09	balón	M	pierde SER, falta de GUAR
0 :05:04	0 :00:06	detalle	c6	PML -por arriba- GUAR gesticulando de frente; CORT a
0 :05:10	0 :00:06	repe	c4	de la falta de GUAR a KIK; CORT a
0 :05:16	0 :00:27	balón	M	YAVIVO apertura a la banda hacia LÓP, que consigue llegar en el área y centra, remate de KIK flojo, para BAÍ
0 :05:33	0 :00:04	detalle	C5	PM KIK regresando; CORT a

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :05:37	0 :00:13	repe	C9	del lanzamiento de SAN, carrera y centro LÓP, remate KIK y parada BAÍ; CORT a
0 :05:50	0 :00:28	balón	M	YAVIVO [en el 6:29, gran ovación sin venir a cuento: ¿pierde el MAD?]; carrerón de AGUI, que centra al segundo palo, muy largo, para CAM
0 :06:18	0 :00:04	balón	c4	CAM se lanza a por el balón, no se ve si lo salva por interferencia de fotógrafos
0 :06:22	0 :00:03	balón	C5	CAM, que se da cuenta que le han señalado FB
0 :06:25	0 :00:08	balón	M	el saque va hacia BAÍ
0 :06:33	0 :00:05	balón	c2	BAÍ avanza y saca con la mano
0 :06:38	0 :00:21	balón	M	carrera vertical de SER por la banda, FB
0 :06:59	0 :00:01	vivo2	C5	PML saca SER
0 :07:00	0 :00:10	balón	M	FIG aguanta el balón y pasa en profundidad hacia SER, quien no ha corrido: SaquePortería
0 :07:10	0 :00:04	detalle	c6	PML FIG gesticulando
0 :07:14	0 :00:03	detalle	c8	PML MOL caminando tras las mallas
0 :07:17	0 :00:05	detalle	a5	PPL a PML ANTIC reclamando calma
0 :07:22	0 :00:23	balón	M	(9" SIT) LÓP cede FB ante FIG
0 :07:45	0 :00:05	detalle	C5	PT a PML LÓP, que se vuelve a gesticular
0 :07:51	0 :00:16	balón	M	lanzamiento a DE LA, sale MOL pero despeja PRODAN, DE LA llega
0 :08:07	0 :00:01	balón	C5	DE LA mira y centra
0 :08:08	0 :00:15	balón	M	vuelve la bola a DE LA, que centra al hueco para LUI que, muy forzado, no llega y para MOL
0 :08:23	0 :00:05	detalle	c6	PMC LUI levantándose y recolocándose; CORT a
0 :08:28	0 :00:07	repe	c8	del pase de DE LA mirando al tendido, en el eje del pase, no llega LUI; CORT a
0 :08:35	0 :00:15	balón	M	GOL PANTIC: saca rápido KIK, avanza y tira raso y duro AGU, no puede atrapar BAÍ, remata PAN a gol
0 :08:50	0 :00:03	detalle	C5	PML AGU de espaldas, corre a felicitarse con KIK
0 :08:53	0 :00:03	detalle	a5	el BQ del ATL levantado celebrándolo
0 :08:56	0 :00:12	detalle	C5	PM AGU regresando, recibe felicitaciones, pasa por delante del corro que celebra con PAN; CORT a
0 :09:08	0 :00:10	repe	Cam4	del tiro AGU, el rechace de BAÍ y el gol de habilidad de PAN; mix a
0 :09:18	0 :00:17	repe	c2	de toda la acción, se queda un poco con BAÍ en el suelo; mix a
0 :09:35	0 :00:07	repe	c4	celebración de PAN; CORT a
0 :09:42	0 :00:16	balón	M	YAVIVO desde saque banda, falta de PAN a POP
0 :09:58	0 :00:04	detalle	C5	PM POP de espaldas
0 :10:02	0 :00:29	balón	M	varias alternativas a buen ritmo: se lleva el balón LUI por la banda
0 :10:31	0 :00:02	balón	c6	avanza LUI perseguido por TONI
0 :10:33	0 :00:14	balón	M	centra LUI, despeja la defensa del ATL, recupera BAR; ATL adelanta las líneas, FJ
0 :10:47	0 :00:08	detalle	c6	PML auxiliar señalando y gesticulando
0 :10:55	0 :00:05	vivo2	M	PSIT
0 :11:00	0 :00:04	detalle	a5	PM trasero de ANT, se gira para volver al BQ
0 :11:04	0 :00:02	vivo2	M	PSIT, PRO al saque
0 :11:06	0 :00:02	vivo2	c6	saca PRO
0 :11:08	0 :00:06	balón	M	ABE se lanza a salvar un FB
0 :11:14	0 :00:02	detalle	c4	ABE resbalando, interfieren fotógrafos
0 :11:16	0 :00:09	balón	M	MOL despeja fuera tras cesión
0 :11:25	0 :00:05	detalle	c6	PMC MOL regresando cara al balón -y a cámara-
0 :11:30	0 :00:18	balón	M	el balón llega a FIG en la banda

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:11:48	0:00:05	balón	C5	FIG encara a LÓP y es derribado; LÓP protesta
0:11:53	0:00:13	balón	M	saque rápido, bicicleta de FIG a LÓP, se interna, centra y córner
0:12:06	0:00:09	detalle	C5	PM FIG recolocándose; CORT a
0:12:15	0:00:05	repe	c8	sólo del tiro y despeje PROD: no se ve salir fuera al balón; CORT a
0:12:20	0:00:16	balón	M	despeje con el puño de MOL, recupera DE LA en la banda
0:12:36	0:00:02	balón	C5	DE LA levanta la cabeza
0:12:38	0:00:17	balón	M	LUI trata de desbordar en la banda dcha, FB a favor
0:12:55	0:00:02	detalle	c6	PM LUI
0:12:57	0:00:09	balón	M	saque hacia FIG en la esquina
0:13:06	0:00:02	balón	c7	FIG atrasa
0:13:08	0:00:01	balón	c4	parpadeo ABE centra
0:13:09	0:00:29	balón	M	regresa a FIG en la banda, FB
0:13:38	0:00:01	vivo2	c6	PM saque FIG
0:13:39	0:00:38	balón	M	varias alternativas a buen ritmo; SER adelanta a DE LA en la banda
0:14:17	0:00:03	balón	C5	DE LA regatea en carrera a LÓP
0:14:20	0:00:10	balón	M	pase en profundidad peligroso de DE LA a RON, que se adelanta a su marcador y trata de batir a MOL en su salida, pero se le va largo el balón
0:14:30	0:00:05	detalle	C5	PM RON que regresa, pasa por delante de MOL
0:14:35	0:00:04	detalle	c6	PM MOL, coloca el balón para sacar de puerta; CORT a
0:14:39	0:00:12	repe	Cam6	del pase y la jugada; demasiado amplio; mix a
0:14:51	0:00:11	repe	c8	id, en la línea del pase; CORT a
0:15:02	0:00:09	balón	M	YAVIVO ataque del ATL que se queda presionando en IC, recupera el BAR y DE LA mete pase en profundidad a RON, que desbarata MOL por su posición muy adelantada
0:15:31	0:00:02	detalle	c6	PML -por arriba- RON
0:15:33	0:00:09	balón	M	SIGUEVIVO, falta a KIK a quince metros de la frontal
0:15:42	0:00:06	detalle	c6	PML KIK levantándose del suelo, lavado; CORT a
0:15:48	0:00:05	repe	c2	de BLA, que embiste a KIK desde atrás; mix a
0:15:53	0:00:03	repe	C5	de la falta; CORT a
0:15:56	0:00:05	vivo2	M	PSIT PAN coloca el balón, árb se dirige a colocar la barrera
0:16:01	0:00:04	detalle	c2	PML trasero de BAÍ, a través de las redes, indicando a su barrera
0:16:05	0:00:05	detalle	c4	PCONJ de rematadores y defensas
0:16:10	0:00:08	balón	M	el lanzamiento va al segundo palo, detiene BAÍ
0:16:18	0:00:04	balón	c4	PT de BAÍ, que lanza a ABE casi en el eje, éste toca
0:16:22	0:00:11	balón	M	llega a SER en la otra banda
0:16:33	0:00:02	balón	C5	SER avanza, encarando a LÓP, intenta la pared
0:16:35	0:00:18	balón	M	corta y avanza AGU, adelanta para PAN, centro de éste casi desde la línea de fondo, intento de espuela de CAM, despeja el BAR
0:16:53	0:00:01	balón	C5	FIG avanza y adelanta
0:16:54	0:00:05	balón	M	se pita falta de BEJBL sobre DE LA
0:17:00	0:00:02	detalle	c6	PM DE LA levantándose
0:17:02	0:00:05	detalle	C5	PML a PM BEJ recolocándose; CORT a
0:17:07	0:00:06	repe	c7	de la falta, slow; CORT a
0:17:13	0:00:31	balón	M	YAVIVO, FIG parece recibir un golpe en la cara, AGU tira fuera
0:17:44	0:00:08	detalle	c6	PMC FIG que se queja de un codazo, en su mano se aprecia que sangra por la nariz, viene LÓP a disculparse y FIG no acepta; CORT a
0:17:52	0:00:09	repe	c6	de la acción en que LÓP da un golpe con el codo en la cara de FIG después del salto, análisis; CORT a
0:18:01	0:00:07	repe	c8	id; CORT a

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :18:08	0 :00:19	balón	M	PSIT, el árbitro hace que FIG abandone el campo, el BAR devuelve el FB al ATL
0 :18:27	0 :00:07	detalle	C5	el masajista atiende a FIG
0 :18:34	0 :00:12	balón	M	POP derriba a AGU cuando estaba superado
0 :18:46	0 :00:03	detalle	c6	PT a PML AGU levantándose; CORT a
0 :18:49	0 :00:05	repe	c4	de la falta; CORT a
0 :18:54	0 :00:05	vivo2	M	PSIT
0 :18:59	0 :00:08	vivo2	C5	LÓP, al saque
0 :19:07	0 :00:17	balón	M	pared larga ABE con DE LA hacia la banda
0 :19:24	0 :00:05	balón	c6	avanza ABE, le sale al paso PROD, le sortea cerca del área
0 :19:29	0 :00:11	balón	M	despeja la defensa del ATL, recoge el rechace CAM, avanza y POP le derriba; tarjeta
0 :19:40	0 :00:10	detalle	C5	PML a PM árb con la tarjeta, los jugadores del ATL le presionan para que saque la roja; CORT a
0 :19:50	0 :00:06	repe	c7	de la falta slow; mix a
0 :19:56	0 :00:04	repe	c2	id.; CORT a
0 :20:00	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :20:03	0 :00:07	detalle	C5	PM CAM doliéndose y recuperando la posición
0 :20:10	0 :00:19	balón	M	falta a AGU
0 :20:29	0 :00:02	detalle	c6	PM AGU
0 :20:31	0 :00:06	detalle	C5	PML a PMC SER, con dificultades de foco
0 :20:37	0 :00:28	balón	M	YAVIVO, varias alternativas, SER recupera en el medio campo
0 :21:05	0 :00:01	balón	C5	SER toca hacia la banda
0 :21:06	0 :00:11	balón	M	FIG encara a LÓP, que corta; aquél queda en el suelo
0 :21:17	0 :00:02	detalle	c6	FIG doliéndose en el suelo
0 :21:19	0 :00:12	balón	M	lanzamiento largo a RON, la defensa toca para MOL
0 :21:31	0 :00:05	balón	c8	PT MOL invitando a sus compañeros a adelantarse
0 :21:36	0 :00:09	balón	M	CAM trata de recoger un rechace cerca del área
0 :21:45	0 :00:03	balón	c4	CAM lucha con ABE y BLA, no consigue la posesión
0 :21:48	0 :00:16	balón	M	falta en el medio campo sobre RON
0 :22:04	0 :00:09	detalle	C5	PML RON doliéndose de la zona lumbar y gesticulándole al árb; CORT a
0 :22:13	0 :00:05	repe	c8i	de la acción; CORT a
0 :22:18	0 :00:11	balón	M	otra falta, casi idéntica, sobre RON
0 :22:29	0 :00:05	detalle	c7	RON, en el suelo, rodeado de jugadores
0 :22:34	0 :00:12	balón	M	YAVIVO, el BAR saca rápido, dos remates duros de LUI: uno rebota sobre PRO y el otro lo para MOL
0 :22:46	0 :00:03	detalle	C5	PM LUI levantándose
0 :22:49	0 :00:04	vivo2	c8	PMC MOL levantándose; CORT a
0 :22:53	0 :00:08	repe	C9	del centro de SER y los remates de LUI: se ve que el primero iba fuera; CORT a
0 :23:01	0 :00:12	balón	M	YAVIVO, FIG vuelve a intentar superar a LÓP en la banda, sin conseguirlo, FB
0 :23:13	0 :00:06	vivo2	C5	FIG, preparado para sacar de banda, aguarda un desmarque; luego deja el balón
0 :23:19	0 :00:10	vivo2	M	PSIT, pero cae FIG sin balón; se arma bronca, el público se pone en pie y protesta
0 :23:29	0 :00:02	vivo2	C5	PML SER indicando al árb que mire
0 :23:31	0 :00:04	detalle	c8i	PCONJ jugadores y árb a PM de éste; protestas, mientras se ve el balón, por detrás, en juego
0 :23:35	0 :00:19	balón	M	YAVIVO, centro sobre el área, acaba parando MOL, saca en largo, controla el BAR y tira fuera para que se recupere FIG



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:23:54	0:00:06	detalle	C5	FIG retorciéndose en el suelo
0:24:00	0:00:06	detalle	c2	PCONJ público abroncando, con cabezas de algunos jugadores
0:24:06	0:00:03	detalle	C5	FIG doliéndose tumbado, el árbit a su lado, llega MOL
0:24:09	0:00:03	detalle	c8	el grupo junto al caído; CORT a
0:24:12	0:00:08	repe	C9	de los contactos entre FIG y LÓP antes del saque de esquina; mix a
0:24:20	0:00:11	repe	c8	id, analizado; aquí se ve peor, aunque el plano sea más corto; CORT a
0:24:31	0:00:20	balón	M	ATL devuelve el balón al BAR y KIK solo, presionando contra tres, fuerza FB
0:24:51	0:00:05	detalle	c4	PM BLA que regresa, COU se pone en línea con él, animándole
0:24:56	0:00:22	balón	M	despeje de DE LA desde la frontal, arrojándose al suelo: FB
0:25:18	0:00:04	detalle	c4	PML PAU que se ha acercado a la banda, pero no recoge el balón
0:25:22	0:00:05	detalle	a5	PML trasero ANTIC indicando el número 2
0:25:27	0:00:11	balón	M	falta de KIK, que chuta fuera con malas pulgas
0:25:38	0:00:06	detalle	c4	PM a PMC KIK, disculpándose con LUI y con árbit; CORT a
0:25:44	0:00:05	repe	c4	de la acción; CORT a
0:25:49	0:00:06	vivo2	M	PSIT
0:25:55	0:00:04	detalle	a5	PM ROBSON? En el banquillo -a mano-
0:25:59	0:00:07	balón	M	falta de PAU a LUI en la banda
0:26:06	0:00:05	balón	C5	PM LUI, trasero, levantándose
0:26:11	0:00:26	balón	M	avance de PAN y centro atrás, recupera BLA pero se le escapa, y PAU tira de primeras desde delante de la frontal, fuera
0:26:37	0:00:06	detalle	c6	PMC PAU lamentándose
0:26:43	0:00:06	detalle	c4	PMC trasero CAM protestándole al árbit, a quien se ve de fondo
0:26:49	0:00:20	balón	M	YAVIVO, toques atrás BAR, falta a RON
0:27:09	0:00:07	detalle	c6	PMC RON; CORT a
0:27:16	0:00:06	repe	c7	del agarrón, slow; CORT a
0:27:22	0:00:08	vivo2	M	PSIT
0:27:30	0:00:03	detalle	c8	PT MOL concentrado
0:27:33	0:00:23	balón	M	LÓP lanza a KIK, que deja pasar, recogerá PAN
0:27:56	0:00:02	balón	c4	controla PAN -por cierto, de otro color-
0:27:58	0:00:04	balón	M	PAN se la prepara, tira y GOL desde fuera del área
0:28:02	0:00:04	detalle	c6	PML a PM celebración PAN
0:28:06	0:00:03	detalle	a5	el BQ del ATL celebrándolo en pie
0:28:09	0:00:09	detalle	c4	PMC PAN y otros jugadores que vienen y van, abrazos; CORT a
0:28:18	0:00:12	repe	Cam4	desde la recepción de PAN, y el tiro; mix a
0:28:30	0:00:08	repe	c7	sólo del tiro: en cuanto PAN aprecia que el balón pasa bajo la pierna de COU, quien se le oponía, se dispone a celebrarlo; mix a
0:28:38	0:00:06	repe	c2	sólo del tiro, de otro color; mix a
0:28:44	0:00:05	repe	C9	sólo del tiro; CORT a
0:28:49	0:00:13	balón	M	YAVIVO carrera de FIG por la banda, FB de LÓP
0:29:02	0:00:02	detalle	c6	PM LÓP escorzo
0:29:04	0:00:09	balón	M	FIG fuerza una falta frente a AGU
0:29:13	0:00:09	detalle	c7	PM FIG, luego parece quedarse con DE LA, que se dispone a lanzar, luego acompaña a LUI que acude, de frente, al remate
0:29:22	0:00:05	vivo2	M	PSIT, colocación barrera
0:29:27	0:00:03	detalle	c8	PT MOL, desde el poste, colocando a sus compañeros
0:29:30	0:00:11	balón	M	despeja el ATL, sale TON con el balón
0:29:41	0:00:03	balón	c6	corre BEJ con el balón
0:29:44	0:00:09	balón	M	CAM roba un balón y lo protege

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :29:53	0 :00:09	detalle	c4	CAM dejándolo salir, aparece en cuadro SER, que deja un 'recado', a PML CAM
0 :30:02	0 :00:05	detalle	C5	PM árb calmando e indicando que sólo es SB
0 :30:07	0 :00:04	vivo2	M	PSIT
0 :30:11	0 :00:07	vivo2	c4	PM TON dispuesto para sacar
0 :30:18	0 :00:08	balón	M	saca TON, KIK controla y le hacen PENALTI
0 :30:26	0 :00:09	detalle	c4	PM KIK levantándose y asintiendo; CORT a
0 :30:35	0 :00:09	repe	c7	de la acción: en cuadro se ve a BLA agarrando a KIK, y el árb delante; mix a
0 :30:44	0 :00:07	repe	c2	de la acción desde el eje opuesto; mix a
0 :30:51	0 :00:08	repe	C5	de la acción; CORT a
0 :30:59	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, PAN tiene el balón
0 :31:02	0 :00:05	detalle	c2	PML BAÍ llegando a la portería y comenzando a prepararse
0 :31:07	0 :00:08	detalle	C5	PML a PM PAN, colocándose la ropa, y atendiendo a las indicaciones que le hace el árb
0 :31:15	0 :00:17	balón	M	GOL PAN, lo celebra corriendo
0 :31:32	0 :00:05	detalle	c4	PM celebración con sus compañeros
0 :31:37	0 :00:03	detalle	a5	PCONJ del BQ del ATL, casi todos están sentados
0 :31:40	0 :00:05	detalle	c4	de la piña del AT, a PM PAN corajudo; CORT a
0 :31:45	0 :00:04	repe	C9	del lanzamiento; mix a
0 :31:49	0 :00:07	repe	Cam4	con mayores coleos; mix a
0 :31:56	0 :00:10	repe	c4	PM BAÍ durante el penalti, cruza PAN y se queda con su reacción, sacando tres dedos al aire; CORT a
0 :32:06	0 :00:16	balón	M	CAM presiona a SER tras el saque, y le hace falta
0 :32:22	0 :00:09	detalle	C5	AGU trata de calmar a SER agarrándole; éste se libera, pues parece muy enfadado
0 :32:31	0 :00:03	vivo2	M	PSIT; CORT a
0 :32:34	0 :00:04	repe	c4	de la acción; CORT a
0 :32:38	0 :00:17	balón	M	YAVIVO, más presión del ATL, FB favorable al BAR
0 :32:55	0 :00:05	detalle	c6	PM COU, muy enfadado
0 :33:01	0 :00:13	balón	M	SER corre tras un balón que protege AGU
0 :33:17	0 :00:03	balón	C5	AGU adelanta
0 :33:20	0 :00:10	balón	M	falta de SAN a FIG, tarjeta
0 :33:30	0 :00:04	detalle	C5	PML árb mostrando tarjeta a PCONJ con FIG y SAN; CORT a
0 :33:34	0 :00:05	repe	c7	de la acción; mix a
0 :33:39	0 :00:04	repe	C5	id; CORT a
0 :33:43	0 :00:04	vivo2	M	PSIT
0 :33:47	0 :00:02	detalle	c6	PCONJ rematadores y defensores
0 :33:49	0 :00:04	detalle	c8	PM MOL de espaldas, indicando tres en la barrera
0 :33:53	0 :00:05	detalle	c4	PCONJ igual, con PRO indicando a sus compañeros que adelanten la línea
0 :33:58	0 :00:04	detalle	C5	PML PAN, que se coloca como barrera diciéndole a MOL que serán dos: también se ve a AGU
0 :34:02	0 :00:26	balón	M	el ATL despeja y presiona, RON recupera y es derribado
0 :34:28	0 :00:03	detalle	c8	PML RON levantándose
0 :34:31	0 :00:06	detalle	C5	PML árb llamando por gestos al 23 y sacándole la tarjeta amarilla; CORT a
0 :34:37	0 :00:10	repe	c7	de la persecución de PROD a RON; mix a
0 :34:47	0 :00:08	repe	c8	id; CORT a
0 :34:56	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :34:59	0 :00:03	detalle	c8	PT MOL moviéndose raudamente hacia el poste

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:35:02	0:00:06	detalle	c4	PCONJ rematadores y defensas, en primer término, DE LA y PAU
0:35:08	0:00:05	detalle	C5	PML POP y LÓP
0:35:13	0:00:13	balón	M	tira fuera RON
0:35:26	0:00:04	detalle	C5	*PM COU regresando; CORT a
0:35:30	0:00:05	repe	C9	de la trayectoria del balón; CORT a
0:35:35	0:00:24	balón	M	avance de FIG y centro: FB
0:35:59	0:00:03	detalle	c7	PM SAN
0:36:02	0:00:12	balón	M	YAVIVO, centro fuera de FIG
0:36:14	0:00:11	vivo2	c8	MOL, colocando el balón
0:36:25	0:00:04	detalle	c4	calentamientos en la banda del BAR: PM PIZZ desde atrás, entra STOI trotando
0:36:29	0:00:08	balón	M	despeje de COU ante KIK: FB
0:36:37	0:00:05	detalle	c4	PT a PM KIK y COU
0:36:42	0:00:23	balón	M	falta de RON disputando un balón por alto
0:37:05	0:00:04	detalle	C5	PT a PML RON levantándose
0:37:09	0:00:02	detalle	a5	gestos enérgicos de ANT a sus jugadores, PML trasero; CORT a
0:37:11	0:00:05	repe	c7	del contacto de RON; CORT a
0:37:16	0:00:19	balón	M	alternativas, PAN cruza de lado a lado hacia AGU
0:37:57	0:00:05	balón	C5	AGU sortea a GUAR y devuelve al centro
0:38:02	0:00:09	balón	M	tiro de PAU desde treinta y cinco metros, que sale un poco desviado
0:38:11	0:00:05	detalle	C5	PMC PAU regresando; CORT a
0:38:16	0:00:05	repe	C9	del tiro; CORT a
0:38:21	0:00:23	balón	M	se escapa FIG por la banda, le tapa BEJ, centra y despeja la defensa; recoge COU
0:38:43	0:00:04	balón	C5	COU levanta la cabeza, pasa hacia la banda
0:38:47	0:00:18	balón	M	lanzamiento de BLA hacia RON, llega MOL
0:39:05	0:00:02	balón	c8	PT MOL adelantando con gestos a sus compañeros
0:39:07	0:00:04	detalle	a5	PM ROB, después el cuadro descubre a PIZZ, que parece que va a ingresar en el campo
0:39:11	0:00:16	balón	M	PAN protege el balón de GUAR, se le acerca LUI
0:39:27	0:00:03	balón	c4	LUI le roba el balón
0:39:30	0:00:07	balón	M	se escapa LUI, sortea a BEJ, pero aparece veloz AGU y corta
0:39:37	0:00:02	balón	c7	AGU frena, controla y pasa
0:39:39	0:00:26	balón	M	PAU sortea a varios contrarios y chuta desde treinta metros, fuera
0:40:05	0:00:10	detalle	c8	PM PAU regresando y disculpándose; CORT a
0:40:15	0:00:07	repe	C9	del último regate -a SER- y el tiro fuera; CORT a
0:40:22	0:00:03	vivo2	M	PSIT
0:40:25	0:00:05	detalle	c2	PT BAÍ aguardando para sacar
0:40:30	0:00:08	detalle	a5	STOI y PIZ preparados para saltar al campo; el cuarto árbitro marca los dorsales con carteles y revisa sus botas
0:40:38	0:00:03	detalle	C5	PM POP retirándose, saluda a STOI
0:40:41	0:00:04	detalle	a5	PCONJ los dos que ingresan, y se ve salir a BLA *fallo cuadro
0:40:45	0:00:05	detalle	C5	*cerrando bruscamente sobre PM BLA
0:40:50	0:00:21	balón	M	toca el BAR, llega a LUI
0:41:11	0:00:02	balón	c8	sigue LUI
0:41:13	0:00:36	balón	M	contraataca el ATL con peligro, pero despeja largo BAÍ, y FJ
0:41:37	0:00:05	detalle	C5	PML PIZZ, entra también PROD; CORT a
0:41:42	0:00:09	repe	Cam6	del FJ analizado, pero el balón es demasiado pequeño; CORT a
0:41:51	0:00:35	balón	M	buena combinación del BAR que acaba en tiro RON desviado por la defensa

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :42:26	0 :00:06	detalle	c7	PMC RON
0 :42:32	0 :00:10	balón	M	centro LUI, remate de volea fuera de STOI
0 :42:42	0 :00:04	detalle	c7	PMC STOI regresando; CORT a
0 :42:46	0 :00:09	repe	C9	del centro y la volea; mix a
0 :42:55	0 :00:04	repe	c8	de la volea; CORT a
0 :42:59	0 :00:15	balón	M	rechaces, atrapa MOL cerca de la línea lateral del área, se reclama mano
0 :43:14	0 :00:06	balón	c6	PCONJ MOL, árb, RON, saca MOL
0 :43:20	0 :00:04	balón	M	el saque va directamente fuera; CORT a
0 :43:24	0 :00:05	repe	C9	de la acción anterior de MOL; CORT a
0 :43:29	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :43:32	0 :00:03	detalle	C5	PM MOL
0 :43:35	0 :00:25	balón	M	STOI pierde y tira flojo CAM, para BAÍ, toca el BAR, llega a COU
0 :44:00	0 :00:03	balón	c4	COU mira y adelanta
0 :44:03	0 :00:18	balón	M	FJ SER
0 :44:21	0 :00:06	detalle	C5	PML SER, problemillas con el foco; CORT a
0 :44:27	0 :00:06	repe	Cam6	análisis de la posición de FJ; CORT a
0 :44:32	0 :00:27	balón	M	adelanta GUAR, nadie llega, controla MOL
0 :44:59	0 :00:06	balón	c6	PT MOL espera, se cruza el linier (2")
0 :45:05	0 :00:41	balón	M	cesión a BAÍ, presiona CAM
0 :45:46	0 :00:01	balón	c2	toca BAÍ con CAM encima
0 :45:47	0 :00:07	balón	M	llega a DE LA en la banda
0 :45:54	0 :00:03	balón	C5	dos regates de DE LA a AGU, pero éste se rehace
0 :45:57	0 :00:09	balón	M	cesión larga a MOL
0 :46:06	0 :00:02	balón	c8	MOL pateo sobre el silbato del árb
0 :46:08	0 :00:06	balón	M	final 1ª parte

#### AII.4.2. Planta escenográfica Par4



## AII.5. Documentación Par4

### AII.5.1. Guión Técnico

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
	0 :00:06	vivo2	M	GPG con todos los jugadores dispuestos
	0 :00:07	detalle	C5i	PCONJ localidades donde se sientan TOSH y ENRIQUE MARTÍN: se cambian de sitio
0 :00:02	0 :00:37	balón	M	YA EN VIVO: nada RÓT resul 0007 es 0336
0 :00:39	0 :00:02	balón	c4	PT SERGI mira y...
0 :00:41	0 :00:12	balón	M	entrada a GUARDIOLA de JCÉSAR ley ventaja córner en IA
0 :00:53	0 :00:03	detalle	c4	PD pie GUARD, sube a PC entra DVE
0 :00:56	0 :00:10	repe	c4	del pisotón de JCÉSAR a GUARD se analiza
0 :01:06	0 :00:04	repe	c6	OJO del pisotón NO AÑ DVE
0 :01:10	0 :00:02	vivo2	M	colocados para sacar contiene esquina y portería según diagonal
0 :01:12	0 :00:06	detalle	c2	PC GUARD y DÍAZ RÓT GUARD
0 :01:18	0 :00:06	vivo2	r22i	TRAV 2 a 2i en PG
0 :01:24	0 :00:02	vivo2	r35	PT FIG al saque de esquina
0 :01:26	0 :00:28	balón	M	REIZ en la banda no atrapa ILLG el saque IB buena jugada de FIG, driblando 508 IA 3-9 tira GUARD rebota en la defensa
0 :01:54	0 :00:03	balón	C5	REIZ se va de MOR
0 :01:57	0 :00:06	balón	M	fuera banda
0 :02:03	0 :00:03	detalle	c4	PC ZENDEN DVE a
0 :02:06	0 :00:06	repe	r35	del saque FIG se le escapa a ILLG
0 :02:12	0 :00:06	repe	c8	del agarrón en el córner de IVÁN a COC DVE a
0 :02:18	0 :00:13	balón	M	apertura a la banda a GER
0 :02:31	0 :00:07	balón	c6	PT GER, que trata de irse de ZEN
0 :02:38	0 :00:03	balón	M	sale el balón por la línea de fondo dudoso
0 :02:41	0 :00:05	detalle	c6	PC GER incorporándose, entra en plano ZEN DVE a
0 :02:46	0 :00:05	repe	c8	de la acción entre GER y ZEN
0 :02:51	0 :00:05	repe	c2i	OJO del centro anterior de FIG lo bonito eran los regates DVE a
0 :02:56	0 :00:03	vivo2	M	para sacar la falta
0 :02:59	0 :00:02	detalle	c4	PC HESP colocando compañeros detrás se ve r9
0 :03:01	0 :00:04	detalle	r9	PGC de HESP y demás gran angular cambia el color
0 :03:05	0 :00:04	vivo2	M	SITUACIÓN pero comienzan los desmarques
0 :03:09	0 :00:01	detalle	C5	PCONJ RAÚ y su marcador pillado
0 :03:09	0 :00:07	balón	M	saca SAVIO fuera
<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>

0 :03:16	0 :00:05	detalle	c4	regreso de SAV a su posición
				difícil por lo rápido
0 :03:21	0 :00:06	detalle	c2	PC RAÚ
0 :03:27	0 :00:05	vivo2	M	SITUACIÓN preparándose para sacar
0 :03:32	0 :00:08	balón	c2	OJO PC siguiendo BALÓN
				MARCA DEL PLUS
				incluso, va a contraeje
0 :03:40	0 :00:01	balón	c4	salta SALG no llega
0 :03:41	0 :00:02	balón	M	corre SERG
0 :03:44	0 :00:01	balón	c4	pasa a RIV
0 :03:45	0 :00:07	balón	M	tiro RIV alto
0 :03:52	0 :00:03	detalle	c4	PC RIV levantándose
				DVE a
0 :03:55	0 :00:07	repe	r35	del pase SER y tiro RIV
0 :04:02	0 :00:05	repe	r22i	OJO del tiro RIV
				no se ve la acción del tiro, por el angular
				DVE a
0 :04:07	0 :00:04	vivo2	M	SITUACIÓN saque
0 :04:11	0 :00:01	detalle	c2	PML GUA y RAÚ esperando el balón
				con las miradas, lo hacen evidente
0 :04:12	0 :00:05	balón	M	YA VIVO falta ABELARDO
0 :04:17	0 :00:02	detalle	c4	PC ABE
0 :04:19	0 :00:04	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :04:23	0 :00:02	detalle	c2	PC GUA y RAÚ
0 :04:25	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :04:27	0 :00:04	vivo2	c4	PT REDONDO al saque
0 :04:31	0 :00:15	balón	M	pase RAÚ y córner
0 :04:46	0 :00:06	detalle	C4i	PCONJ de la tribuna con autoridades
				cám ignota
0 :04:52	0 :00:08	detalle	c2i	PC BQ Barça: abre un poco a incluir a KOEMAN
0 :05:00	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :05:02	0 :00:04	detalle	C5	PT ANELKA y COC
0 :05:06	0 :00:07	balón	M	no llega MOR 2º palo
0 :05:13	0 :00:04	detalle	c2	PC MOR
0 :05:17	0 :00:04	detalle	C5	PT ABE y GUA
				cám ignota
0 :05:21	0 :00:01	vivo2	c6	SER al saque
0 :05:22	0 :00:15	balón	M	fuera banda
				OJO presionan a HESP y mantienen el plano
0 :05:37	0 :00:06	vivo2	c6	OJO SER y el balón
				luego sigue al balón
				por cierto, se ve un operaria de parábola
0 :05:43	0 :00:13	balón	M	apertura a FIG en la banda se ve a la operadora de parábola de
				sonido
				KARANKA le hace falta, pero puede seguir
0 :05:56	0 :00:03	balón	C5	FIG sigue con el balón se ve al operador de la parábola de sonido
				detrás
				se ve otro operario
0 :05:59	0 :00:09	balón	M	buena acción FIGO córner
0 :06:08	0 :00:02	detalle	C5	PML FIG
0 :06:10	0 :00:03	detalle	c4	PC FIG de espaldas, se vuelve y
				DVE a
0 :06:13	0 :00:12	repe	C4i	de toda la acción de FIG
				Rót ángulo; DVE a
0 :06:25	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :06:27	0 :00:08	detalle	c4	PM FIG colocando bola -que no se ve-
0 :06:35	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :06:37	0 :00:01	detalle	C5	PT ILLG preparado para salir de espaldas
0 :06:38	0 :00:11	balón	M	intento chilena RIV y otro tiro rebotado llega a ZEN, encara a RAÚ la M se queda en IA sin portería
0 :06:49	0 :00:03	balón	r35	centro ZEN
0 :06:52	0 :00:11	balón	M	tiro FIGO alto
0 :07:03	0 :00:01	detalle	C5	OJO parpadeo PML FIG
0 :07:04	0 :00:03	detalle	c4	PC cerrando, de FIG DVE a justo cuando hacen de cortinilla el DÍA y otro jug del MAD
0 :07:07	0 :00:04	repe	C9	del tiro
0 :07:11	0 :00:11	repe	C5i	de instrucciones de TOSH a su segundo entre la grada y el banquillo DVE a
0 :07:22	0 :00:01	vivo2	M	OJO sólo para volver de repe
0 :07:23	0 :00:03	detalle	c4	PC FIG
0 :07:26	0 :00:03	detalle	c2	PC RED y LUIS esperando el balón
0 :07:29	0 :00:24	balón	M	llega a MOR paró con el pecho RIV
0 :07:54	0 :00:04	balón	C5	OJO MOR amaga y centra aquí aguantan el amago
0 :07:58	0 :00:15	balón	M	sin peligro, fuera banda
0 :08:13	0 :00:07	vivo2	G1	GPG estadio retro hacia arriba, colorimetría muy diferente: el efecto óptico hace que parezca de día este plano se ha grabado con sol
0 :08:20	0 :00:07	balón	M	SITUACIÓN HESP para sacar
0 :08:27	0 :00:03	balón	c2	HESP a LUI
0 :08:30	0 :00:25	balón	M	llega a FIG
0 :08:55	0 :00:02	balón	C5	se la quita KAR
0 :08:57	0 :00:03	balón	M	llega a RED
0 :09:00	0 :00:01	balón	C5	toca RED
0 :09:01	0 :00:28	balón	M	regates RIV 1248
0 :09:28	0 :00:01	balón	C5	OJO toca RED llega tarde: enseguida sale el balón de cuadro
0 :09:29	0 :00:05	balón	M	nada
0 :09:34	0 :00:01	balón	C5	toca ANELK
0 :09:35	0 :00:03	balón	M	corre SAV
0 :09:38	0 :00:01	balón	C5	centra SAV junto al área
0 :09:39	0 :00:18	balón	M	contraat BAR, centra FIG no llega KLUI 1310 contraat MAD ANEL para SAV en profundidad, este para MOR que no llega despeja HESP
0 :09:57	0 :00:05	detalle	c4	PC KLUI tapado casi siempre DVE a
0 :10:02	0 :00:06	repe	c2i	del centro FIG, muy buena la casi caída KLU
0 :10:08	0 :00:08	repe	c4	de uno de los regates de RIV SS DVE a
0 :10:15	0 :00:12	balón	M	pase largo MAD RÓT posesión
0 :10:27	0 :00:01	balón	C5	salto cabeza ABE a pillar
0 :10:27	0 :00:09	balón	M	SITUACIÓN saque HESP
0 :10:36	0 :00:02	balón	c4	PT SER
0 :10:38	0 :00:20	balón	M	llega a ANEL



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:10:59	0:00:01	balón	C5	intento de pared
0:11:00	0:00:13	balón	M	llega a RIV
0:11:13	0:00:02	balón	c4	toca hacia el centro
0:11:15	0:00:11	balón	M	FIG trata de centrar, córner por KAR
0:11:26	0:00:03	detalle	c4	PC FIG de espaldas, hacia el córner
0:11:29	0:00:04	detalle	a5	PC TOSH DVE a
0:11:33	0:00:07	repe	C4i	del centro FIG DVE a
0:11:40	0:00:03	vivo2	M	SITUACIÓN del saque
0:11:43	0:00:09	detalle	r22i	OJO trav 2i2 y, cuando se acaba, 22i RÓT córners
0:11:52	0:00:08	balón	M	córner pasado, remata ZEN muy lejos
0:12:00	0:00:04	detalle	c4	PC, en carrera, ZEN
0:12:04	0:00:04	detalle	c8	PML vuelta de COC no muy bueno y no sé si viene al caso DVE a
0:12:08	0:00:07	repe	r35	del centro y del tiro
0:12:15	0:00:05	repe	C9	PM GASPART, que se queja cám ignota DVE a
0:12:20	0:00:02	detalle	c2	PC ANEL
0:12:22	0:00:03	balón	M	sólo el saque
0:12:25	0:00:01	balón	c4	del salto de GERE
0:12:26	0:00:10	balón	M	na
0:12:36	0:00:06	balón	c4	OJO PT ZEN se la da a SER, que mira y pasa largo la cámara se mueve casi en el eje hay un momento en que sólo tiene balón
0:12:42	0:00:18	balón	M	avance JULC, falta KLU
0:13:00	0:00:03	detalle	c4	PC JUL, KLU invade pantalla DVE a
0:13:03	0:00:05	repe	c2i	del agarrón de KLU DVE a
0:13:08	0:00:03	vivo2	M	SITUACIÓN
0:13:11	0:00:01	detalle	c4	PC KLU
0:13:12	0:00:01	detalle	C5	PT ANE y ABE
0:13:13	0:00:09	balón	M	llega a SAV en la banda
0:13:22	0:00:01	balón	C5	SAV presionado
0:13:23	0:00:03	balón	M	a red en la banda
0:13:26	0:00:03	balón	C5	RED a SAV la cámara sigue la bola, a pesar de trayectoria gracias a velocidad lenta del balón
0:13:29	0:00:08	balón	M	buena incursión SAV
0:13:37	0:00:05	detalle	c4	PC SAV DVE a
0:13:42	0:00:06	repe	C9	de los regates SAV DVE a
0:13:48	0:00:08	balón	M	llega a HESP sin peligro
0:13:56	0:00:02	vivo2	c6	PC HESP que saca no se ve el balón
0:13:58	0:00:11	balón	M	llega a LUI cerca de la esquina del área
0:14:09	0:00:01	balón	C5	LUI inicia una pared
0:14:09	0:00:06	balón	M	llega a la otra banda
0:14:15	0:00:03	balón	r35	va a centrar RIV
0:14:18	0:00:10	balón	M	tiro FIG, alto

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :14:28	0 :00:09	detalle	c4	PC FIG RÓT estadísticas personales DVE a
0 :14:39	0 :00:05	repe	C1	del regate y tiro FIG
0 :14:44	0 :00:06	repe	G1	del tiro FIG se ve poquillo DVE a
0 :14:50	0 :00:18	balón	M	YAVIVO acción KAR cortando al borde del área 1827 posible falta en IIIB a RED?
0 :15:08	0 :00:02	balón	C5	KAR a RED
0 :15:10	0 :00:15	balón	M	roba SER en la banda
0 :15:25	0 :00:02	balón	c4	OJO RIV conduciendo el balón Z a PD bal a descabezado
0 :15:27	0 :00:04	balón	M	FIG recibe en la banda
0 :15:31	0 :00:02	balón	C5	FIG centra
0 :15:33	0 :00:04	balón	M	otra vez llega a FIG
0 :15:37	0 :00:06	balón	C5	FIG encara y pierde con KAR
0 :15:43	0 :00:07	balón	M	MOR hacia la banda
0 :15:50	0 :00:07	balón	C5	SAV la pisa
0 :15:57	0 :00:09	balón	M	falta a SAV en la banda
0 :16:08	0 :00:01	detalle	C5	SAV cayendo
0 :16:09	0 :00:03	detalle	c4	PC SAV doliéndose en el suelo
0 :16:12	0 :00:03	detalle	C5	PML de DÍAZ, tarjeta en alto
0 :16:15	0 :00:04	detalle	c8	PC DÍAZ más de perfil DVE a
0 :16:19	0 :00:06	repe	C5i	de la falta a SAV
0 :16:25	0 :00:06	repe	c6	de la falta de REIZIGER DVE a
0 :16:31	0 :00:04	detalle	C5	PM REIZ RÓT tarjeta
0 :16:35	0 :00:04	detalle	c8	PC DÍAZ anotando RÓT tarjetas en la liga
0 :16:39	0 :00:02	detalle	c4	PC REIZ y FIG a éste se le ve más: está delante y gesticula sigue RÓT
0 :16:41	0 :00:07	detalle	C9	PASQUAL MAR en grada cám ign DVE a
0 :16:48	0 :00:07	repe	a5	REAC CORRAL DVE a
0 :16:55	0 :00:01	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :16:56	0 :00:06	detalle	C5	marcajes: tres parejas
0 :17:02	0 :00:06	balón	M	remate MOR alto
0 :17:08	0 :00:06	detalle	c4	PC MOR de cara, gente por delante RÓT faltas sufridas DVE a
0 :17:14	0 :00:07	repe	Cam6	del remate MOR
0 :17:21	0 :00:08	balón	M	YA VIVO llega a la banda
0 :17:29	0 :00:01	balón	c4	SER toca
0 :17:30	0 :00:16	balón	M	falta a RIV buena triangulación GUAR ZEN RIV 1er toque 2109
0 :17:46	0 :00:07	detalle	c4	PC RIV levantándose DVE a
0 :17:53	0 :00:05	repe	C5	de la falta no aclara se ve operario parab SS DVE a
0 :17:58	0 :00:03	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :18:01	0 :00:01	vivo2	r35	SITUACIÓN demasiado rápido

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:18:02	0:00:06	detalle	c2	PPL FIG y RIV, a PP FIG muy bueno
0:18:08	0:00:03	detalle	c8	PC BQ BAR
0:18:11	0:00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0:18:14	0:00:02	detalle	C5	OJO PML del desmarque KLU el cámara se alivia no cerrando: dejando aire arriba
0:18:16	0:00:03	detalle	c2	OJO PPP FIG al final, no chuta FIG
0:18:19	0:00:05	balón	M	remate alto
0:18:24	0:00:04	detalle	c8i	PC BQ BAR: VAN GAAL anota en su libreta cám ign: si es la c8 el siguiente plano es grabado
0:18:31	0:00:06	detalle	c8	P sector MOYÀ pasa el linier por delante: en el sentido que pasa, tiene que estar tras los banquillos DVE a
0:18:37	0:00:05	repe	Cam4	del remate alto DVE a
0:18:42	0:00:11	balón	M	falta de SER a RAÚ, no dejan ventaja: clamorosa
0:18:53	0:00:02	detalle	c6	PC RAÚ pasa DÍAZ
0:18:55	0:00:03	detalle	C5	PML DÍAZ con la tarjeta
0:18:58	0:00:04	detalle	c2	PC SER pasa RAÚ, se queda aquí RÓT, DVE a
0:19:02	0:00:04	repe	C9	de la falta SER a RAÚ
0:19:06	0:00:03	repe	c6	OJO de la falta muy bueno: RAÚ abre la boca como si gritase y en ese momento grita HESP en el vivo DVE a
0:19:09	0:00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0:19:11	0:00:03	detalle	c2	PC HESP colocando a su gente
0:19:14	0:00:03	detalle	r9	del área pequeña Gran Áng RÓT tarjetas en liga
0:19:17	0:00:02	detalle	c2	OJO totalmente tapado, PC HESP
0:19:19	0:00:03	detalle	C5	ANEL, abriendo a marcajes
0:19:22	0:00:03	detalle	c8	PP RAÚ muy bueno
0:19:25	0:00:05	vivo2	M	DÍAZ cuenta pasos
0:19:30	0:00:04	vivo2	Cam4	COMP en el eje: balón, barrera y portería muy bueno
0:19:34	0:00:07	detalle	C5	el marcaje MOR-ABE BSR
0:19:41	0:00:02	vivo2	c4	OJO COMP en el eje, ahora desde abajo está mejor la otra
0:19:43	0:00:02	detalle	C5	OJO otra vez el anterior
0:19:45	0:00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0:19:47	0:00:03	detalle	c8	PPL RAÚ se desencuadra algo
0:19:50	0:00:30	balón	M	tiro ANEL escuadra falta RAÚ en rechace antes presión MAD, la falta fue como indirecta a KAR 2337 SALG se autopasa de tacón
0:20:20	0:00:02	detalle	c2	PC ANELK le pasan por delante
0:20:22	0:00:02	detalle	c6	PC RAÚ en el suelo
0:20:24	0:00:01	detalle	c8	PC ABE en el suelo de espaldas
0:20:27	0:00:03	detalle	c6	PC RAÚ levantándose
0:20:30	0:00:04	detalle	c8	PC ABE aún en el suelo se le ve algo la cara DVE a
0:20:34	0:00:15	repe	Cam6	de toda la jugada, hasta el tiro ANE

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :20:49	0 :00:14	repe	C9	OJO del tiro: aquí se ve por primera vez que el tiro lo ha desviado GER hacia puerta
0 :21:03	0 :00:08	repe	r9	sólo del tiro: tampoco llegaría a verse otra cosa DVE a
0 :21:11	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :21:13	0 :00:07	detalle	c4	PC MOR y RAÚ, se queda con éste
0 :21:20	0 :00:07	detalle	c2	PC ANEL de espaldas, casi todo el rato
0 :21:27	0 :00:15	balón	M	llega a la banda lejana
0 :21:42	0 :00:02	balón	C5	la toca SAV de espuela
0 :21:44	0 :00:05	balón	M	lucha en la banda
0 :21:50	0 :00:02	balón	C5	despeje REIZ
0 :21:52	0 :00:09	balón	M	nada peligroso
0 :22:01	0 :00:02	detalle	C5i	PT ABE reincorporándose se había lesionado en el remate ANEL
0 :22:03	0 :00:33	balón	M	EN VIVO pase largo de IVÁ al que no llega ANEL
0 :22:25	0 :00:02	detalle	c2	PC ANEL
0 :22:36	0 :00:06	balón	c4	OJO la pilla HES que aparece en cuadro, amaga esta vez sí se lo creen NO SE ve si hay o no presión no se deja al espectador que lo juzgue
0 :22:42	0 :00:03	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :22:45	0 :00:03	vivo2	c2	OJO PT HESP pasando largo con el pie hacia IIA. Es una de las marcas de la casa de C+: cierra siguiendo el balón en el aire
0 :22:48	0 :00:03	balón	c4	salto de SALG y RIV
0 :22:51	0 :00:25	balón	M	la lleva RA en IIIC 2630 KLU se entretiene en la frontal tras un contraataque que podía haber sido peligroso
0 :23:16	0 :00:01	balón	C5	RA en profundidad
0 :23:17	0 :00:14	balón	M	GER en la banda antes centro GER que se despeja
0 :23:31	0 :00:05	balón	c6	regate GER de tacón a SER falta
0 :23:36	0 :00:02	detalle	c4	PC GER en el suelo, de espaldas
0 :23:38	0 :00:01	detalle	C5	PML SER
0 :23:39	0 :00:05	detalle	a5	gestos del segundo de TOSH el cuarto árbitro al fondo DVE a
0 :23:44	0 :00:05	repe	C9	OJO del regate GER seguramente no sea la mejor (SER tapa un poco a GER), pero es notable por el uso del tiempo DVE a
0 :23:54	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :23:56	0 :00:02	detalle	c2	PC SER
0 :23:58	0 :00:03	detalle	C5	de los marcajes: ANE
0 :24:01	0 :00:17	balón	M	sin peligro RÓT faltas cometidas
0 :24:18	0 :00:01	balón	c4	RIV pasa largo parpadeo
0 :24:18	0 :00:02	balón	M	llega a ZEN solo
0 :24:20	0 :00:02	balón	r35	controla en carrera ZEN con dificultad
0 :24:22	0 :00:09	balón	M	centro de ZEN a córner DVE a
0 :24:31	0 :00:11	repe	C9	del remate a la escuadra se analiza que la toca GER
0 :24:42	0 :00:05	repe	a5	de la reacción TOSH contenida, tras tiro ANEL DVE a
0 :24:47	0 :00:03	vivo2	r35	PT FIG, a punto de sacar BSR

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :24:50	0 :00:01	detalle	c2	OJO PC KLU y RED en el primer palo, de cara
0 :24:51	0 :00:06	balón	M	atrapa ILLG saca hacia RA
0 :24:57	0 :00:02	balón	C5	RA corre con balón
0 :24:59	0 :00:07	balón	M	llega a GER en la banda RÓT posesión
0 :25:06	0 :00:01	balón	c6	del centro GER
0 :25:07	0 :00:04	balón	M	peligro anulado por FJ ANE
0 :25:11	0 :00:03	detalle	c4	PC, de espaldas, de HESP
0 :25:14	0 :00:01	detalle	a5	el segundo de TOSH, girándose
0 :25:15	0 :00:04	detalle	C6i	del sector donde anda MARAGALL
0 :25:19	0 :00:02	detalle	c4	PC RED de espaldas DVE a
0 :25:21	0 :00:04	repe	Cam6	del FJ
0 :25:25	0 :00:06	repe	C6i	del FJ, que no añade RÓT FJ DVE a
0 :25:31	0 :00:12	balón	M	YA EN VIVO pase en prof a KLU para ILLG
0 :25:43	0 :00:06	detalle	c4	PC KLU
0 :25:49	0 :00:41	balón	M	YA VIVO GOL RAÚ tras pase de SAV
0 :26:30	0 :00:02	detalle	c4	PC RAÚ muy tapado, va a celebrarlo cám ign
0 :26:32	0 :00:01	detalle	C6i	sector de PIQUÉ algunos se felicitan no está incluido MARAG
0 :26:33	0 :00:02	detalle	C5	celebraciones jugadores
0 :26:35	0 :00:04	detalle	c4	celebraciones les tapa el ÁRB, en primer término desenfocado
0 :26:39	0 :00:02	detalle	a5	PC TOSH, que no hace gestos le tapa Enrique Martín
0 :26:41	0 :00:01	detalle	c4	FALLO sale de público a intentar encuadrar a los jugadores
0 :26:42	0 :00:06	detalle	c2	PC RAÚ más abrazos RÓT goles RAÚ
0 :26:48	0 :00:06	detalle	C6i	PCONJ palco GASPART DVE a
0 :26:54	0 :00:15	repe	C7	de toda la jugada SAV y GOL RAÚ
0 :27:09	0 :00:09	repe	Cam6	del GOL y la jugada DVE a
0 :27:18	0 :00:11	balón	M	YA VIVO RÓT resultado 2725 part es 3051CD
0 :27:29	0 :00:03	balón	c4	PC BALÓN abre a PT SER
0 :27:32	0 :00:12	balón	M	llega manso a ILLG
0 :27:44	0 :00:05	detalle	A5	PUJOL en el antepalco, de espaldas entre gente MIX a
0 :27:49	0 :00:02	balón	M	YAVIVO saque largo ILL
0 :27:51	0 :00:01	balón	c4	PC salto ANE COC parpadeo
0 :27:51	0 :00:16	balón	M	la recupera el BAR
0 :28:07	0 :00:01	detalle	c4	SIGUE VIVO PC ZEN había hecho falta a GER para recuperar el balón
0 :28:08	0 :00:06	balón	M	OJO falta a RIV que no llega a verse además, la falta no la comete SALG
0 :28:14	0 :00:01	detalle	c4	PC SALG regresando
0 :28:15	0 :00:02	detalle	C5	PML DÍA DVE a
0 :28:17	0 :00:04	repe	C9	OJO de la falta de GER cuesta situarse debido a que no se ha visto en vivo

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :28:21	0 :00:14	balón	M	GOL RIV
0 :28:35	0 :00:01	detalle	C6i	PCONJ palco MARAGALL
0 :28:36	0 :00:04	detalle	c4	PC de RIV celebrando, casi de espaldas, con bandera catalana de fondo
0 :28:40	0 :00:05	detalle	c2	PC de los celebrantes, se queda con FIG, que muestra coraje
0 :28:45	0 :00:04	detalle	C6i	de la primera fila de palco, ya sentándose MARA MIX a
0 :28:49	0 :00:03	detalle	G1	PG cenital abriendo a GPG mix a
0 :28:52	0 :00:04	detalle	C7	del público puede ser C)
0 :28:56	0 :00:02	detalle	c6	PC RIV
0 :28:58	0 :00:05	detalle	C6i	del sector de MARAG, comentando y señalando
0 :29:03	0 :00:03	detalle	G1	GPG en movimiento cenital de todo el estadio DVE a
0 :29:07	0 :00:05	repe	Cam4	de la jugada del GOL RIV
0 :29:15	0 :00:05	repe	C6i	de la reacción del sector de GASP
0 :29:20	0 :00:05	repe	c2	de la reacción corajuda de FIG
0 :29:25	0 :00:05	repe	C9	del GOL muy buena DVE a
0 :29:30	0 :00:11	balón	M	YA VIVO internada de RAÚ remate MOR tacón con mucho peligro fuera
0 :29:41	0 :00:03	detalle	a5	del segundo de TOSH, sentándose
0 :29:44	0 :00:02	detalle	c2	PC MOR regresando
0 :29:46	0 :00:02	detalle	C4i	??? De la MUJER de MOR???
0 :29:48	0 :00:03	detalle	c2	con un enérgico movimiento PAN, PC MOR dve a
0 :29:51	0 :00:05	repe	C5	del centro y el remate MOR
0 :29:56	0 :00:06	repe	Cam6	del remate
0 :30:02	0 :00:03	repe	C6i	de reacciones de alivio en el pal, esta vez de cara DVE a
0 :30:05	0 :00:04	balón	M	YA VIVO ataca SER por la banda
0 :30:09	0 :00:06	balón	r35	SER encara a SALG
0 :30:15	0 :00:16	balón	M	falta a LUI RÓT 3025- 3351cd
0 :30:31	0 :00:02	detalle	c4	PC LUI en el suelo, con cara odio
0 :30:33	0 :00:07	detalle	C5	PML DÍA con la tarjeta cambia a PML RED, y le sigue RÓT tarjeta RED DVE a
0 :30:40	0 :00:07	repe	c4	de la falta SS? DVE a
0 :30:47	0 :00:03	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :30:50	0 :00:01	detalle	C5	PML RED con el RÓT
0 :30:51	0 :00:05	detalle	c2	PC GUAR gesticulando
0 :30:56	0 :00:03	detalle	c2i	OJO PC GUARD, otro -podía parecer en el anterior que fueran a taparle- RÓT tarjetas partido
0 :30:59	0 :00:01	vivo2	c4	para sacar se va RÓT
0 :31:00	0 :00:06	balón	M	FJ KLU
0 :31:06	0 :00:03	detalle	c4	PP KLU DVE a
0 :31:09	0 :00:07	repe	Cam4	del FJ analizado DVE a
0 :31:16	0 :00:05	balón	M	largo a GER en la banda

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :31:21	0 :00:04	balón	c6	de la carrera de GER y SER
0 :31:25	0 :00:07	balón	M	GER llega hasta línea fondo: córner
0 :31:32	0 :00:08	detalle	c8	PC GER, luego de espaldas, conversa con ANE sobre la jugada DVE a
0 :31:40	0 :00:08	repe	c8	del final de la jugada GER y despeje COC DVE a
0 :31:48	0 :00:05	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :31:53	0 :00:01	detalle	c4	PC marcajes parpadeo
0 :31:53	0 :00:07	balón	M	SER saca por dos veces de la portería balones que entraban, el segundo, con la mano
0 :32:00	0 :00:04	detalle	c6	PC MOR lamentándose de cara
0 :32:04	0 :00:03	detalle	c8	PC protestas a DÍA: RED, RAÚ, IVÁ DVE a
0 :32:07	0 :00:10	repe	C7	de los dos remates: no se ve bien la mano
0 :32:17	0 :00:10	repe	c8i	de la mano de Ser al remate de JCÉS se muestra muy claro, analizado
0 :32:27	0 :00:07	repe	c6	de la mano, en PG, pero se ve bien DVE a
0 :32:34	0 :00:17	balón	M	contraataque BAR tras el córner se ralentiza en la izq, con LUI
0 :32:51	0 :00:05	balón	r35	LUI salva la fuera y encara a SALG
0 :32:56	0 :00:06	balón	M	centra LUI despeja IVÁ
0 :33:02	0 :00:10	balón	c4	GER presiona a GUAR, fuera
0 :33:12	0 :00:02	detalle	c2	PC GUAR parece que saca
0 :33:14	0 :00:02	vivo2	M	PC BQ MAD GUT SEED parece c2 ó c2i
0 :33:16	0 :00:04	detalle	c4	SITUACIÓN
0 :33:20	0 :00:01	detalle	C5	PC MOR
0 :33:21	0 :00:18	balón	M	PML DÍA
0 :33:39	0 :00:08	balón	C5	llega a FIG en la banda
0 :33:47	0 :00:17	balón	M	OJO FIG encara en la banda, se revuelve saque de banda para el MAD
0 :34:04	0 :00:10	repe	C9	no le salió la pared a FIG DVE a
0 :34:14	0 :00:05	vivo2	M	otra repe de la mano SER está bien, no es mejor que la de c8i DVE a
0 :34:19	0 :00:02	detalle	c4	YA VIVO BSR se ha escuchado una exclamación del público pero estábamos en repe
0 :34:21	0 :00:30	balón	M	FB BAR
0 :34:51	0 :00:05	repe	r9	OJO PC COC
0 :34:56	0 :00:04	repe	C6i	por pura mecánica, se nos muestra el protagonista de una acción que no hemos contemplado
0 :35:00	0 :00:08	balón	M	FB MAD
0 :35:08	0 :00:07	detalle	c8i	2" de BSR RÓT posesión DVE a
0 :35:15	0 :00:30	balón	M	de la mano SER
0 :35:45	0 :00:19	repe	c6	un poco mal de vídeo
0 :36:04	0 :00:03	vivo2	r35	reacción PUJOL PIQU no se aprecia mucha tensión DVE a
				YA VIVO PELIGRO falta de ANE presionando en área BAR
				PC DÍA
				YA VIVO córner que cede SALG
				DVE a
				de la anterior falta de ANE sobre ABE
				se retrocede y se analiza DVE a
				OJO FIG al saque
				podría ser igual que el otro plano de estos???

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :36:07	0 :00:18	balón	M	falta a RAÚ y tarjeta a GUAR
0 :36:25	0 :00:03	detalle	c4	PC RAÚ en el suelo tiene la cara tapada
0 :36:28	0 :00:02	detalle	C9	PG DÍA y GUAR - de espaldas y tapando al otro -encarados
0 :36:30	0 :00:01	detalle	C5	diálogo entre DÍA y GUAR
0 :36:31	0 :00:02	detalle	c4	PP RAÚ bueno, de perfil DVE a
0 :36:33	0 :00:07	repe	c4	de la falta SS?
0 :36:40	0 :00:09	repe	c2i	del diálogo GUAR DÍA mientras sostiene la tarjeta RÓT tarjeta
0 :36:49	0 :00:07	repe	c8i	de la reacción TOSH puede ser la c8 DVE a
0 :36:56	0 :00:14	detalle	C5	OJO duración PML GUAR RÓT tarjetas
0 :37:10	0 :00:06	detalle	c8i	PC PUJOL apenas se le vislumbra entre jugadores
0 :37:16	0 :00:02	detalle	M	PM PUJ en la banda
0 :37:18	0 :00:10	detalle	c4	PC SER que se va saluda a PUJ
0 :37:28	0 :00:04	detalle	C6i	PGC para que se vea a ser y a VAN G, sentado DVE a
0 :37:32	0 :00:04	repe	c4	de SER retirándose: se le puede leer en los labios: "la hostia puta" DVE a
0 :37:36	0 :00:24	balón	M	YA VIVO carrera ZEN, derribo legal JCÉS RÓT cambio
0 :38:00	0 :00:05	balón	r35	caída ZEN y protesta
0 :38:04	0 :00:23	balón	M	remate RAÚ fuera a gran pase RED sobre gran pitada
0 :38:27	0 :00:05	detalle	c4	PC RAÚ lamentándose se cruza RED DVE a
0 :38:32	0 :00:06	repe	C7	del pase RED y remate RAÚ
0 :38:38	0 :00:05	repe	a5	reacción TOSH, se mete en medio EMAR
0 :38:43	0 :00:07	repe	c2	de la acción entre ZEN y JCÉS DVE a
0 :38:50	0 :00:09	balón	M	YA VIVO falta PUJ a SAV
0 :38:59	0 :00:05	detalle	c4	PC SAV doliéndose en el suelo DVE a
0 :39:04	0 :00:04	repe	C5	de la falta xx
0 :39:08	0 :00:09	repe	Cam6	OJO de la jugada red RAÚ, tratando de analizar el taconazo, pero no les da tiempo a ponerlo otra vez DVE a
0 :39:17	0 :00:05	vivo2	M	OJO BSR RÓT faltas cometidas se pincha cualquier cosa para salir de BSR
0 :39:22	0 :00:02	detalle	c4	PC LUI no se sabe por qué se va RÓT
0 :39:24	0 :00:10	balón	M	llega a GER cerca banda
0 :39:34	0 :00:01	balón	c6	P CONJ GER
0 :39:35	0 :00:02	balón	M	sale FB MAD
0 :39:37	0 :00:07	detalle	c6	PC a PP GER, colocándose para sacar de frente
0 :39:44	0 :00:11	balón	M	remate SAV fuera tras rechace
0 :39:55	0 :00:02	detalle	c6	PC SAV y GUAR, agarrados, se queda con SAV MIX a
0 :39:57	0 :00:03	detalle	G1	GPG cenital, rotando en el eje, del estadio DVE a
0 :40:00	0 :00:08	repe	C9	del remate SAV



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :40:08	0 :00:05	repe	r9	del tiro SAV apenas se ve el balón cuando llega: ÁNG, pero el mov queda bien color raro DVE a
0 :40:13	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :40:15	0 :00:04	detalle	c4	PM KLU que la pide
0 :40:19	0 :00:02	vivo2	c2	PT HES, tomando carrerilla
0 :40:21	0 :00:02	detalle	C5	PML FIG indicando dónde debe ir el saque
0 :40:23	0 :00:02	balón	c2	PT HESP a PD balón volando
0 :40:25	0 :00:03	balón	c4	PT KLU esperando el saque, pero se pasa
0 :40:28	0 :00:10	balón	M	córner que cede IVÁ
0 :40:38	0 :00:02	detalle	c4	PC IVÁ se le cruza el DÍA
0 :40:40	0 :00:05	detalle	c2	PC IVÁ recolocándose comienza de espaldas pero se gira se le ve entre jugadores RÓT córners
0 :40:45	0 :00:03	detalle	c4	OJO PC IVÁ otro más tics
0 :40:48	0 :00:03	vivo2	r35	OJO TRAV hacia la esq, RIV espera hasta incluir portería: puede hacerlo: es zurdo
0 :40:51	0 :00:04	detalle	c2	PC marcaje RED KLU
0 :40:55	0 :00:16	balón	M	tiro fuera COC tras jugada LUI
0 :41:11	0 :00:03	detalle	c4	PC COC que regresa
0 :41:14	0 :00:02	detalle	c8i	PCONJ BQ BAR no hay gestos DVE a
0 :41:16	0 :00:07	repe	c2i	del tiro COC, en el eje -el balón, de hecho, da en la cámara-
0 :41:23	0 :00:04	repe	r22i	del tiro, en TRAV 2i2 no vale demasiado DVE a
0 :41:27	0 :00:01	vivo2	M	SITUACIÓN parpadeo
0 :41:28	0 :00:01	detalle	c2	PC LUI ??
0 :41:29	0 :00:06	balón	M	fallo en cesión IVÁ ILL tiene que salir hasta casi el córner a despejar
0 :41:35	0 :00:01	balón	C5	OJO PT de ILL, que tapa más que muestra parpadeo
0 :41:36	0 :00:06	balón	M	RIV golpea de primeras el rechace de ILL, alto
0 :41:42	0 :00:03	detalle	c4	PC RIV casi de espaldas, se va cabizbajo
0 :41:45	0 :00:04	detalle	C6i	distensión en la zona MARAG DVE a
0 :41:49	0 :00:07	repe	C1	OJO PG del rechace y del tiro RIV abre y eleva la cám, perdiendo césped
0 :41:56	0 :00:06	detalle	C6i	OJO de los gestos de decepción en la zona MARAG: esto es lo que habían visto y a lo que no llegaron a tiempo en el directo, aunque quizás así se presitúe la cosa DVE a
0 :42:02	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :42:04	0 :00:02	detalle	c2	OJO PC IVÁ del protagonista de lo de antes, aunque no se le vea en la repe
0 :42:06	0 :00:01	balón	M	volando
0 :42:07	0 :00:01	balón	c4	GER corriendo a disputar el balón parpadeo + movimiento: raro y corto
0 :42:08	0 :00:05	balón	M	SITUACIÓN, porque ya ha pitado el ÁRB RÓT tiros a puerta
0 :42:13	0 :00:04	detalle	a5	del sector TOSH en PC se aprecia inquietud en éste, pero le tapa mucho EMART
0 :42:17	0 :00:04	detalle	c4	PC GER DVE a
0 :42:21	0 :00:04	repe	C5	de la falta de GER DVE a
0 :42:25	0 :00:19	balón	M	pase en profundidad de GER a ANE

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :42:44	0 :00:06	balón	c6	REI gana a ANE y se la da a HESP, que se complica
0 :42:50	0 :00:21	balón	M	córner que fuerza FIG tras una buena combinación
0 :43:11	0 :00:05	detalle	c4	PC FIG de espaldas hacia el córner tapado por gente
0 :43:16	0 :00:03	detalle	c2	PC KAR, que fue quien entró a FIG tapado MIX!! A
0 :43:20	0 :00:05	repe	c6	FALLO de la entrada de KAR a FIG entra y sale por MIX
0 :43:25	0 :00:03	vivo2	M	SITUACIÓN
0 :43:28	0 :00:04	detalle	C5	RIV y KAR tratando de ganar la posición junto a ILL
0 :43:32	0 :00:04	balón	M	atrapa ILLG
0 :43:36	0 :00:06	vivo2	c4	PC ILL para sacar
0 :43:42	0 :00:05	balón	M	el saque largo lo baja REI
0 :43:47	0 :00:01	balón	c6	PT REIZ parpadeo
0 :43:48	0 :00:17	balón	M	llega a RIV en la banda RÓT posesión
0 :44:05	0 :00:01	balón	c4	PT RIV
0 :44:06	0 :00:03	balón	M	pasa a ZEN
0 :44:09	0 :00:03	balón	r35	TRAV PT ZEN devuelve a RIV
0 :44:12	0 :00:06	balón	M	RIV pone un centro medido a LUI, quien se la come y remata alto
0 :44:18	0 :00:04	detalle	c2	PC lamentaciones LUI se vuelve hacia su campo RÓT estadís
0 :44:22	0 :00:03	detalle	c4	OJO PC, el mismo, de LUI, pero de perfil se va RÓT MIX a
0 :44:25	0 :00:06	repe	Cam6	del pase RIV y el cabezazo LUI parece que conmuta el mismo operador
0 :44:31	0 :00:04	repe	c2	PT Z rápido -incluso ralentizado- a PC LUI, que jura
0 :44:35	0 :00:03	repe	C6i	de la decepción donde GASP
0 :44:38	0 :00:07	repe	r35	FALLO buen TRAV y Z del centro y el remate pero repe-gesto-repe es una estructura rara MIX a
0 :44:45	0 :00:02	vivo2	M	SITUACIÓN a punto de sacar
0 :44:47	0 :00:04	detalle	c2	de la pareja GUAR RAÚ
0 :44:51	0 :00:03	balón	M	del saque
0 :44:54	0 :00:01	balón	C5	del toque GER
0 :44:55	0 :00:22	balón	M	FB MAD un poco BSR MIX a
0 :45:07	0 :00:05	repe	c2i	del remate LUI muy buena MIX a
0 :45:12	0 :00:03	balón	M	del saque MIX a
0 :45:15	0 :00:06	balón	M	composición PinP para tiempo añadido cuarto árbitro con el siguiente
0 :45:15	0 :00:06	detalle	a5	composición con la anterior MIX a
0 :45:21	0 :00:14	balón	M	KAR despeja hacia su portería antes entrada junto al área VA MOR
0 :45:35	0 :00:01	balón	C5	KAR presionado por LUI
0 :45:37	0 :00:30	balón	M	RIV pide penalti por mano
0 :46:07	0 :00:07	balón	c4	OJO SALG sale RIV le hace falta, SALG se levanta, RIV le saluda CUANDO el cámara lo hace todo se pita el final al fondo
0 :46:14	0 :00:03	detalle	c8	PC RIV
0 :46:17	0 :00:03	detalle	M	composición recuadro blanco enmarca rectángulo negro????

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :46:20	0 :00:16	detalle	G1	GPG + RÓT resultado viajando lejos del estadio desde el verde se va RÓT, DVE a
0 :46:36	0 :00:12	repe	C9	de la jugada del GOL RAÚ DVE a
0 :46:48	0 :00:00	detalle	C9	

## AII.5.2. Planta escenográfica Par5



## AII.6. Documentación Par6

### AII.6.1. Guión Técnico

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :00:00	0 :00:03	detalle	C5	PM LÓP NIE indicando el inicio; se escucha el pitido
0 :00:00	0 :00:01	detalle	c6	PCONJ SEED y RED, abrazados, parpadeo
0 :00:01	0 :00:08	balón	M	llega a PELLEGRINO
0 :00:09	0 :00:02	balón	C5	3 avanza, levanta la cabeza y profundiza
0 :00:11	0 :00:12	balón	M	corta RED; taconazo SANCHÍS, llega a JARNI en la banda
0 :00:23	0 :00:02	balón	c4	PT avance JAR
0 :00:25	0 :00:04	balón	M	pared de MOR de tacón, derriban a JAR por detrás; falta peligrosa de FIG
0 :00:29	0 :00:02	detalle	C5	PGC, FIG en el suelo, subiéndose la media; se levanta JAR y sale de cuadro
0 :00:32	0 :00:02	detalle	c4	PMC JAR de perfil, regresando; gesto de dolor
0 :00:34	0 :00:09	vivo2	M	PSIT comienza a colocarse la barrera; CORTI blanca a
0 :00:43	0 :00:06	repe	C1	de la acción, la falta no queda en cuadro; CORTI a
0 :00:49	0 :00:07	vivo2	M	PSIT, jugadores colocando el balón; LÓP controlando la distancia de la barrera
0 :00:56	0 :00:03	detalle	c4	PM HESP colocando barrera; se le escucha gritar, síncrono
0 :00:59	0 :00:20	balón	M	va a lanzar HIE (PSIT 8") lanzamiento contra la barrera; despeja la defensa; MIJA abre a la derecha
0 :01:19	0 :00:02	balón	C5	avanza PAN
0 :01:21	0 :00:13	balón	M	saca el balón jugado el BAR; FIG abre a RIV, hacia la banda
0 :01:34	0 :00:04	balón	C5	RIV recibe el balón en el aire, encara a SEED y espera
0 :01:38	0 :00:03	balón	M	llega a COC en ivc
0 :01:41	0 :00:01	balón	C5	COC mira y centra
0 :01:42	0 :00:15	balón	M	saca el balón jugado el MAD, avance de SAVIO por su banda, cae
0 :01:57	0 :00:04	detalle	c4	PM SAV doliéndose en el suelo
0 :02:01	0 :00:05	detalle	C5	PM LÓP avanzando con las tarjetas en la mano: ya la ha sacado
0 :02:06	0 :00:03	vivo2	M	PSIT CORTI a
0 :02:09	0 :00:05	repe	C5	de la acción de SAV y REIZ, donde se ve claramente que no es falta CORTI a
0 :02:14	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :02:17	0 :00:05	detalle	C5	PM trasero de LÓP, que se guarda las tarjetas
0 :02:22	0 :00:09	balón	M	(PSIT 5") saque hacia PAN
0 :02:31	0 :00:03	balón	C5	PAN levanta la cabeza y gesticula
0 :02:34	0 :00:30	balón	M	MOR consigue centrar sin peligro; despeja el BAR; KLUI cae sin balón en el centro; JAR la tira fuera
0 :03:04	0 :00:05	detalle	c4	PCONJ KUI en el suelo señalándose el costado, LÓP, agachado, le escucha
0 :03:09	0 :00:02	vivo2	M	PSIT, uno del BAR recoge el balón en la banda, no está en cuadro KLUI
0 :03:11	0 :00:10	detalle	C5	PCONJ KLUI, LÓP; KLU y RIV le dicen al árbitro que mire
0 :03:21	0 :00:33	balón	M	4" de SIT; le devuelven el balón al MAD; llega a HIE
0 :03:54	0 :00:03	balón	C5	HIE arranca y se frena, le presiona KLU
0 :03:57	0 :00:28	balón	M	MAD especula con el balón; falta a MIJA en el centro
0 :04:25	0 :00:05	detalle	C5	PML MIJA; al fondo aparece SEED y se le ve sacar hacia MIJA, a PT cuando CORTI a
0 :04:30	0 :00:03	repe	c2	de la acción, el PG, más que total CORTI a
0 :04:33	0 :00:06	balón	M	SIGUEVIVO otra falta a MIJA -aunque no parece haber contacto-
0 :04:39	0 :00:04	detalle	C5	PML trasero de LÓP señalando; le protesta KLU, le rechaza; detrás, aparece SEED a recoger una loncha de césped
0 :04:43	0 :00:03	vivo2	M	PSIT CORTI a
0 :04:46	0 :00:04	repe	c4	(es SS) de la última de las dos entradas a MIJA; CORTI a

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :04:50	0 :00:04	vivo2	M	PSIT HIE se acerca al balón
0 :04:54	0 :00:02	vivo2	C5	carrerilla de HIE
0 :04:56	0 :00:04	balón	M	iba en vertical para MIJA, que no llega: fuera puerta
0 :05:00	0 :00:04	detalle	c2	PM MIJA levantándose y pidiendo calma; en segundo término se ve actividad
0 :05:04	0 :00:08	balón	M	YAVIVO un par de rebotes, llega a SER en
0 :05:16	0 :00:01	balón	C5	llega el corte justo cuando ha desplazado SER
0 :05:17	0 :00:08	balón	M	RAÚ presiona y cede fuera: casi logra robar
0 :05:25	0 :00:02	detalle	c4	PML RAÚ retrocediendo
0 :05:27	0 :00:11	balón	M	faltas a COCU y a FIG; parece que, por la primera, va a haber tarjeta
0 :05:38	0 :00:03	detalle	C5	COC en el suelo, se le acerca un compañero; follón en la grada: en off, tarjeta a PAN
0 :05:41	0 :00:07	vivo2	M	PSIT CORTI a
0 :05:48	0 :00:05	repe	C5	de la acción: seguramente, con otro eje hubiera estado mejor CORTI a
0 :05:53	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, LÓP acaba de anotar
0 :05:56	0 :00:06	detalle	C5	PML SER y LÓP, que se guarda sus trastos, se va, y la cám le sigue
0 :06:02	0 :00:11	balón	M	BAR mueve en horizontal; gran pitada para LUI cuando la toca
0 :06:23	0 :00:02	balón	C5	REI levanta la cabeza y toca largo
0 :06:25	0 :00:21	balón	M	avance de FIG, despeja el MAD, recupera PELL, fuera del MAD
0 :06:46	0 :00:02	vivo2	C5	PT ZEN que parece que va a sacar de banda, deja el balón
0 :06:48	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, SER recoge el balón
0 :06:51	0 :00:04	vivo2	C5	SER mira y saca
0 :06:55	0 :00:10	balón	M	llega a MIJA en la banda
0 :07:05	0 :00:03	balón	c4	avanza MIJA
0 :07:08	0 :00:09	balón	M	GOL RAÚL, tras buen pase MIJA y recorte y remate MOR
0 :07:17	0 :00:05	detalle	C5	PML a PM RAÚ de espaldas, salta mirando al público **
0 :07:22	0 :00:03	detalle	c2	abrazo SAV y MOR al otro lado de la portería
0 :07:25	0 :00:02	detalle	C5	abrazo MIJA, SEED y RAU, llegan más
0 :07:27	0 :00:03	detalle	M	PSIT el corro de jugadores -5-, y público
0 :07:30	0 :00:03	detalle	c8	P del BANQ del MAD: el operador trata de poner el duplicador y desiste
0 :07:33	0 :00:03	detalle	M	se reúnen los dos grupos a abrazarse en ic
0 :07:36	0 :00:06	detalle	C5	PCONJ a PM RAÚ; se abrazan MOR y RAÚ, la cám se queda con éste, que vuelve corriendo
0 :07:42	0 :00:02	detalle	c2	PML HESP; CORTI a
0 :07:44	0 :00:10	repe	C1	del GOL, desde el recorte de MOR; MX a
0 :07:54	0 :00:11	repe	c2	del GOL, igual: el cám se queda con el portero, y no se ve a RAÚ empujar*; MX a
0 :08:05	0 :00:11	repe	C5	del GOL, id; CORTI a
0 :08:16	0 :00:12	balón	M	YAVIVO, SER se tira a salvar un pase retrasado de ZEN
0 :08:28	0 :00:01	balón	C5	SER resbalando por el suelo, parpadeo
0 :08:29	0 :00:20	balón	M	la toca el BAR; llega a LUI con bronca
0 :08:49	0 :00:02	balón	C5	LUI retrasa
0 :08:51	0 :00:07	balón	M	diagonal hacia ZEN, fuera
0 :08:58	0 :00:03	vivo2	C5	PAN alcanza el balón
0 :09:01	0 :00:04	balón	M	PAN saca y le devuelven
0 :09:05	0 :00:02	balón	C5	le presionan, retrasa
0 :09:07	0 :00:21	balón	M	tacón ¿FIG?, presionan a LUI y le quitan el balón

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:09:28	0:00:02	balón	C5	MIJA avanzando rápido
0:09:30	0:00:10	balón	M	rechaces en la frontal, recupera RAÚ
0:09:40	0:00:13	balón	C5	RAÚ se va primero de ZEN y SER, pero éste le cierra; luego, intenta lo mismo con SER y GIOV, FB
0:09:53	0:00:01	vivo2	M	PSIT
0:09:54	0:00:03	detalle	c2	PML RAÚ, a través de la red y casi de HESP; lo cual parece literal**
0:09:57	0:00:13	balón	M	PAN cae junto a la banda
0:10:10	0:00:05	detalle	C5	PT PAN, que se levanta y, con gestos, dice claramente: "a éste, no pero me sacas la tarjeta a mí por una: muy bien"; CORTI a
0:10:15	0:00:04	repe	c2	de la acción, con la pierna de HESP en primer término; CORTI a
0:10:19	0:00:02	vivo2	M	PSIT, llega SEED junto al balón y a PAN
0:10:21	0:00:07	vivo2	C5	PCONJ SEED y PAN; se miran, parece que fueran a sacar, pero se contenta SEED con adelantar el balón
0:10:28	0:00:09	balón	M	cambio de juego a JAR
0:10:37	0:00:03	balón	c4	JAR controla y pasa atrás en corto
0:10:40	0:00:07	balón	M	SAV intenta irse entre dos contrarios, en vertical; detiene HESP
0:10:47	0:00:02	balón	c2	PML trasero de HESP, que saca con la mano
0:10:49	0:00:17	balón	M	BAR especula con el balón; abren a la banda, a SER
0:11:06	0:00:05	balón	C5	SER conduce el balón; primero le presiona SAV, luego PAN
0:11:11	0:00:06	balón	M	PAN la tira fuera; el mismo SER saca
0:11:17	0:00:01	balón	C5	la toca RIV, parpadeo
0:11:18	0:00:07	balón	M	llega a la otra banda, donde está FIG
0:11:25	0:00:01	balón	c8	FIG centrando **cambia el eje
0:11:26	0:00:19	balón	M	RIV no llega, saca ILLG; MIJA toca mal, FB pese a que JAR y SAV tratan de salvar el balón
0:11:45	0:00:02	detalle	c4	PM SAV, se le cruza LUI
0:11:47	0:00:15	balón	M	(7" de PSIT); falta a KLU, se iba solo FIG, el árbitro no deja la ley de la ventaja
0:12:02	0:00:02	detalle	C5	PML de KLU levantándose y esprintando hacia portería, pretendiendo recibir de un saque rápido
0:12:04	0:00:08	vivo2	M	PSIT del intento de FIG y KLU, que el árbitro invalida por no sacar desde el punto
0:12:12	0:00:04	detalle	C5	LÓP conversa con FIG, que se agacha, con RIV, a colocar el balón; la cám se queda con LÓP, que hace un gesto señalando al silbato
0:12:16	0:00:05	detalle	c8	PM ILLG colocando la barrera junto al poste -que le tapa la cara-
0:12:21	0:00:11	vivo2	M	PSIT, hay un amago de saque
0:12:32	0:00:03	vivo2	C5	PCONJ de RIV, FIG y balón; se oye el pitido, el primero inicia la carrerilla
0:12:35	0:00:06	balón	M	GOL KLU; tras el saque potente y raso RIV, ILLG rechaza y recoge KLU
0:12:40	0:00:05	detalle	c4	PT de VAN GAAL sentándose -ha debido de hacer algún gesto de celebración-
0:12:41	0:00:02	detalle	C5	PA ZEN y GIOV abrazando a KLU
0:12:45	0:00:01	detalle	C5	abrazos azulgranas, parpadeo
0:12:46	0:00:03	detalle	c8	PM ILLG, de espaldas
0:12:48	0:00:08	detalle	C5	PCONJ abrazos a PM aislado de KLU, sus compañeros se van de cuadro
0:12:56	0:00:03	detalle	a4i	PCONJ del BQ BAR; VAN se gira y hace un gesto hacia los demás
0:12:59	0:00:02	vivo2	M	PSIT: aún no se ha sacado, pero están ya colocados los del MAD; CORTI a
0:13:01	0:00:13	repe	C1	(**5" hasta que comienza a moverse RIV) del tiro falta RIV y GOL KLU; MX a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :13:14	0 :00:06	repe	C5	id; pero se queda cerrado sobre ILLG y sin foco, no se ve el resto; MX a
0 :13:20	0 :00:10	repe	c6	id., aquí deja de verse la parada de ILLG; CORTI a
0 :13:30	0 :00:04	balón	M	YAVIVO, falta de REI a MOR
0 :13:34	0 :00:04	detalle	C5	PCONJ de REI y MOR, a PM REI cuando se separan
0 :13:38	0 :00:08	vivo2	M	PSIT, hasta que el balón llega al lugar en que lo va a poner en juego JAR
0 :13:46	0 :00:04	vivo2	C5	PCONJ JAR y balón, luego aísla a JAR
0 :13:50	0 :00:17	balón	M	corta la defensa del BAR, que contraataca; RIV, en el centro se va de dos, pero HIE le derriba
0 :14:07	0 :00:06	detalle	C5	PT RIV, sentado en el suelo, con ostensibles gestos de dolor en una rodilla, se acerca el árbitro -vemos los pies-; CORTI a
0 :14:13	0 :00:05	repe	c8	de la falta, donde se aprecia la durísima entrada de HIE a RIV; MX a
0 :14:18	0 :00:11	repe	C5i	(**tarda en arrancar) de la acción; no indica ángulo contrario; CORTI a
0 :14:28	0 :00:06	detalle	C5	PML RIV, que sigue haciendo gestos de dolor; a PD rodilla y vuelta a PM siguiendo sus gestos
0 :14:34	0 :00:18	balón	M	varias alternativas, llega a SAV en la banda
0 :14:52	0 :00:12	balón	c4	SAV se revuelve, encara a LUI, llegan apoyos, inicia el regate y LUI le derriba; el operador cierra a PMC de SAV
0 :15:04	0 :00:09	vivo2	M	PSIT mientras colocan el balón; CORTI a
0 :15:13	0 :00:06	repe	c2	de la falta de LUI; CORTI a
0 :15:19	0 :00:17	balón	M	YAVIVO, varios rechaces, llega el balón a ILLG sin peligro
0 :15:36	0 :00:01	balón	c8	ILLG la devuelve al primer toque
0 :15:37	0 :00:06	balón	M	le llega a RED
0 :15:43	0 :00:01	balón	c4	RED pasa el balón; parpadeo
0 :15:43	0 :00:07	balón	M	llega hasta PAN en la banda
0 :15:50	0 :00:01	balón	C5	PAN desplaza largo
0 :15:51	0 :00:03	balón	M	FJ MOR; se ha escuchado el pitido de LÓP
0 :15:54	0 :00:01	detalle	c2	PML LINIER bajando el banderín
0 :15:55	0 :00:05	detalle	C5	PML MOR, entra en cuadro con el balón HESP, que le saluda, el cám se queda con MOR; CORTI a
0 :16:00	0 :00:06	repe	Cam4	análisis de la situación FJ; CORTI a
0 :16:06	0 :00:05	balón	M	YAVIVO, SAN entra sobre FIG en la banda
0 :16:18	0 :00:03	balón	C5	SAN y FIG rodando por el suelo, se queda con FIG mientras se levanta
0 :16:21	0 :00:02	vivo2	M	PSIT
0 :16:23	0 :00:04	detalle	c8	PM trasero de SAN retrocediendo
0 :16:27	0 :00:08	vivo2	M	PSIT mientras acude REI al saque sin prisa
0 :16:35	0 :00:01	detalle	C5	PML FIG y JAR aguardando el balón, miran a otra parte
0 :16:36	0 :00:09	balón	M	RIV abre a la otra banda, donde está SER
0 :16:45	0 :00:01	balón	C5	SER levanta la cabeza y pasa
0 :16:46	0 :00:08	balón	M	pase en profundidad que acaba sin peligro en manos de ILLG
0 :16:54	0 :00:06	balón	c8	PML ILLG a través de las redes; avanza, suelta el balón
0 :17:00	0 :00:14	balón	M	saque largo ILG, un par de toques y a las manos de HESP
0 :17:14	0 :00:01	balón	c2	PT HESP, la pasa con la mano
0 :17:15	0 :00:12	balón	M	falta de RED sobre FIG en el centro
0 :17:28	0 :00:02	detalle	c4	**por error, se pincha el vídeo que contiene la c4, en lugar de la c4: rebobinado sin bandas
0 :17:30	0 :00:05	detalle	C5	PM RED retrocediendo
0 :17:35	0 :00:05	balón	M	recibe REI



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:17:40	0:00:01	balón	c4	toca REI, parpadeo
0:17:41	0:00:12	balón	M	ILLG atrapa un centro largo sin peligro
0:17:53	0:00:01	balón	c8	ILLG pasa el balón con la mano
0:17:54	0:00:13	balón	M	JAR pasa en profundidad por la banda a MOR
0:18:07	0:00:03	balón	c4	MOR pisa el balón y encara a REI
0:18:10	0:00:08	balón	M	tratando de irse de REI, MOR cede saque de portería
0:18:18	0:00:04	detalle	C5	PM MOR regresando
0:18:22	0:00:05	vivo2	M	PSIT
0:18:27	0:00:07	vivo2	c2	PT trasero de HESP, coloca el balón y saca
0:18:34	0:00:22	balón	M	SEE roba un balón en el medio campo, avanza, cede a RAÚ, que es derribado cerca del área
0:18:56	0:00:06	detalle	C5	PA LÓP señalando la falta; CORTI a
0:19:02	0:00:08	repe	c4	de la falta de COCU sobre RAÚ; CORTI a
0:19:10	0:00:05	vivo2	M	PSIT, LÓP comienza a contar los pasos de espaldas
0:19:15	0:00:04	vivo2	c2	LÓP acaba de contar los pasos; en segundo término, SEE y JAR cerca del balón
0:19:19	0:00:08	detalle	ca1	PM HESP colocando la barrera -trasero y a través de la red-
0:19:27	0:00:07	balón	M	tocan en corto y tira JAR, rebota en la barrera, recupera SER en su esquina del área
0:19:34	0:00:02	balón	C5	SER levanta la cabeza y pasa largo
0:19:36	0:00:08	balón	M	recoge RIV, y abre para COC
0:19:44	0:00:01	balón	C5	COC centra a GIO
0:19:45	0:00:20	balón	M	recupera el MAD, avanza SEE, apura demasiado antes de dar el pase y COC le roba el balón por la espalda
0:20:05	0:00:01	balón	C5	toca GIO, parpadeo
0:20:05	0:00:08	balón	M	avanza RIV, encara a HIE, que le hace obstrucción
0:20:13	0:00:05	detalle	C5	PT RIV en el suelo, LÓP pasa por delante llevándose la mano al bolsillo, tarjeta (en off)
0:20:18	0:00:02	detalle	c8	PM trasero de LÓP anotando
0:20:20	0:00:04	vivo2	M	PSIT; CORTI a
0:20:24	0:00:05	repe	C5	de la falta; MX a
0:20:29	0:00:05	repe	c8	id; CORTI a
0:20:34	0:00:03	vivo2	C5	PA LÓP, RIV agachado, buscando el lugar donde dejar el balón
0:20:37	0:00:04	detalle	c8	PM ILLG colocando la barrera; no se le ve la cara, pero se le escucha bien: "¡uno!"
0:20:41	0:00:08	vivo2	M	PSIT, LÓP contando los pasos hacia atrás
0:20:59	0:00:04	detalle	c2	**PG de la barrera -la estatura de los dos ocupa media pantalla-
0:21:03	0:00:06	balón	M	tiro raso y duro de RIV, para ILLG
0:21:07	0:00:03	balón	c8	PM ILLG levantándose con el balón
0:21:10	0:00:02	detalle	c4	PML RIV regresando
0:21:12	0:00:29	balón	M	SIGUEVIVO recupera el BAR y después el MAD, ILLG saca sobre JAR
0:21:41	0:00:01	balón	C5	JAR abre a la banda
0:21:42	0:00:02	balón	M	SAV encara a LUI
0:21:44	0:00:04	balón	c4	SAV trata de ganar por velocidad a LUI, quien le para en falta
0:21:48	0:00:02	vivo2	M	PSIT
0:21:50	0:00:05	detalle	C5	PM LUI de cara, retrocediendo; CORTI a
0:21:55	0:00:06	repe	c4	de la falta, la misma toma que se dio en vivo; CORTI a
0:22:01	0:00:17	balón	M	YAVIVO JAR tira hacia SAV, LUI corta a FB
0:22:18	0:00:01	vivo2	c6	JAR, de espaldas, saca hacia delante

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :22:19	0 :00:03	balón	M	el balón va hacia la esquina, donde lo recoge MOR, presionado por REI
0 :22:22	0 :00:04	balón	c4	aparece GIO y roba el balón
0 :22:26	0 :00:06	balón	M	roba JAR, se apoya en SAV y se interna
0 :22:32	0 :00:01	balón	c4	JAR centra en difícil postura
0 :22:33	0 :00:04	balón	M	remate de MOR, saca PELLE con HESP batido
0 :22:37	0 :00:02	detalle	C5	PM PELL, se le cruza HESP
0 :22:39	0 :00:01	detalle	c4	**error al pinchar: otra vez el vtr, en lugar de la cámara, parpadeo
0 :22:40	0 :00:07	vivo2	M	PSIT, abriendo desde área a incluir el córner; CORTI a
0 :22:47	0 :00:07	repe	C1	del centro, el remate y el despeje bajo los palos; CORTI a
0 :22:54	0 :00:12	balón	M	después de un despeje de FIG, roba RED y profundiza para MIJA
0 :23:16	0 :00:05	balón	C5	MIJA forcejea con PELLE junto a la línea de fondo
0 :23:21	0 :00:05	balón	M	se lleva la pelota SER
0 :23:26	0 :00:03	balón	C5	avanza SER
0 :23:29	0 :00:08	balón	M	RAÚ cede seque banda
0 :23:37	0 :00:03	detalle	c4	PM de espaldas de MIJA
0 :23:40	0 :00:04	vivo2	M	PSIT
0 :23:44	0 :00:01	vivo2	C5	SER al saque, parpadeo
0 :23:45	0 :00:12	balón	M	recupera RAÚ, le entra ZEN en falta
0 :23:57	0 :00:05	detalle	C5	se enzarzan ZEN y RAÚ, éste le empuja
0 :24:02	0 :00:05	vivo2	M	LÓP persigue a los dos jugadores
0 :24:07	0 :00:07	detalle	C5	PCONJ les reúne y les advierte; CORTI a
0 :24:14	0 :00:11	repe	C5	del plantillazo de ZEN a RAÚ; CORTI a
0 :24:25	0 :00:30	balón	M	YAVIVO el BAR aparece dos veces en el área blanca, pero se despeja el peligro y hay falta de GIO
0 :24:55	0 :00:02	detalle	c8	YAVIVO, PM LÓP, el balón cruza el encuadre
0 :24:57	0 :00:01	detalle	C5	PML RIV regresando
0 :24:58	0 :00:09	balón	M	SIGUEVIVO, intento de pared de SAV y MIJA
0 :25:07	0 :00:02	balón	c4	contacto entre los brazos de GIO y MIJA, éste sale rebotado con gesto de hastío
0 :25:09	0 :00:11	vivo2	M	PSIT algunas protestas barcelonistas; JAR acude al saque
0 :25:20	0 :00:04	vivo2	c4	PT trasero JAR para sacar
0 :25:24	0 :00:12	balón	M	JAR saca sobre el desmarque de MIJA, este se va de REIZ sobre la línea de fondo y centra atrás, donde RAÚ remata en semifallo
0 :25:36	0 :00:07	detalle	c4	PT RAÚ que corre celebrando, se frena y acude donde MIJA está de rodillas, le abraza y se levanta, acuden más compañeros al abrazo
0 :25:43	0 :00:04	detalle	M	PG grada con el abrazo de los jugadores debajo
0 :25:47	0 :00:07	detalle	c2	PM HESP comienza vuelto hacia cámara, acaba trasero MX a
0 :25:54	0 :00:05	detalle	ca1	PT a PG SEED, MIJA y alguno más de espaldas, regresando a su campo, y a través de las redes MX a
0 :25:59	0 :00:05	detalle	c6	PA HIDD que ha salido del banquillo para realizar alguna indicación, con el bq del BAR de fondo CORTI a
0 :26:04	0 :00:12	repe	C1	de la acción desde que recibe MIJA MX a
0 :26:16	0 :00:10	repe	Cam4	id MX a
0 :26:26	0 :00:08	repe	c2	desde el momento del pase de MIJA; CORTI a
0 :26:34	0 :00:09	balón	M	YAVIVO (SAN le hace tal entrada a RIV, que hasta el locutor de TM exclama: "¡uf!"; sucede delante del árbitro, que no lo sanciona) RED abre para RAÚ, corta en la banda SER
0 :26:43	0 :00:01	balón	C5	del instante del corte, parpadeo
0 :26:43	0 :00:05	balón	M	SER hace la pared con ZEN, corta PAN
0 :26:48	0 :00:02	balón	C5	PAN arrancando con el balón

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:26:50	0:00:04	balón	M	PAN tira largo para RAÚ; corre con ZEN, quien corta
0:26:54	0:00:04	balón	C5	el balón rebota en RAÚ: FB para el BAR
0:26:58	0:00:14	balón	M	(8" de PSIT) llega a REI sobre la frontal
0:27:12	0:00:02	balón	c4	PT REI, que mira hacia delante y se dispone a tocar
0:27:14	0:00:12	balón	M	abren hasta SER en la banda
0:27:26	0:00:01	balón	C5	toque SER parpadeo
0:27:27	0:00:09	balón	M	el balón llega a COC en la banda, centra sobre RIV, sale ILLG y detiene
0:27:36	0:00:03	balón	c8	PM trasero ILLG, amaga y lanza el balón con la mano
0:27:39	0:00:24	balón	M	lanzamiento largo hacia MIJA, falta de éste sobre la frontal
0:28:03	0:00:04	detalle	C5	PT MIJA a PML, se levanta y protesta
0:28:07	0:00:06	balón	M	YAVIVO llega a GIOV en el centro
0:28:13	0:00:01	balón	ca5	PT GIOV, que toca, parpadeo
0:28:14	0:00:09	balón	M	gran jugada de RIV, que sortea a HIE y a SAN, quien le derriba delante del área
0:28:23	0:00:03	detalle	C5	protesta de RIV sentado en el suelo
0:28:26	0:00:04	vivo2	M	tarjeta a SAN; PSIT
0:28:30	0:00:04	detalle	C5	PM LÓP, escorzo, anotando
0:28:34	0:00:03	detalle	c6	PML RIV entre otros jugadores, se acerca hasta LÓP, PM de ambos; CORTI a
0:28:37	0:00:06	repe	c8	de la jugada, que se aprecia perfectamente; MX a
0:28:43	0:00:06	repe	c6	id; colorimetría diferente; CORTI a
0:28:49	0:00:06	vivo2	M	PSIT; LÓP contando pasos de espaldas
0:28:55	0:00:02	vivo2	C5	PCONJ GIO, RIV y FIG junto al balón
0:28:57	0:00:08	detalle	c8	PM ILLG a PT, colocando la barrera
0:29:05	0:00:12	balón	M	(7" PSIT) finalmente, tira RIV fuera
0:29:17	0:00:03	detalle	C5	PM RIV regresando cabizbajo
0:29:20	0:00:02	vivo2	M	PSIT, ILLG conversa con SEED en la frontal
0:29:22	0:00:05	detalle	c8	PML SEED e ILLG, quien regresa hacia portería, la cámara le sigue
0:29:27	0:00:09	balón	M	saque hacia SAN
0:29:36	0:00:01	balón	c2	toca SAN
0:29:37	0:00:12	balón	M	vuelve a SAN
0:29:49	0:00:01	balón	c4	toca de nuevo; fallo de croma
0:29:50	0:00:10	balón	M	fallo de croma; llega a SAV, falta de LUI en la banda, tarjeta
0:30:00	0:00:04	detalle	C5	PML -por arriba- LÓP, que muestra la tarjeta
0:30:04	0:00:03	detalle	c8	PT LUI, LÓP le cruza por delante
0:30:07	0:00:06	detalle	c2	PT LUI y FIG de espaldas, SAV de frente; CORTI a
0:30:13	0:00:06	repe	c2	de la falta, de espaldas ambos; CORTI a
0:30:18	0:00:07	vivo2	M	PSIT
0:30:25	0:00:04	vivo2	ca5	JAR se dispone a sacar
0:30:29	0:00:06	balón	M	el balón llega a PAN, en la banda contraria
0:30:35	0:00:02	balón	C5	PSN toca hacia el centro
0:30:37	0:00:06	balón	M	SEED lanza largo a la banda para RAÚ, que corre con SER
0:30:43	0:00:04	balón	C5	RAÚ no puede controlar sobre la línea de fondo: SP
0:30:47	0:00:04	vivo2	M	PSIT
0:30:51	0:00:05	detalle	C5	PML RAÚ regresando
0:30:56	0:00:08	vivo2	M	PSIT mientras llega el balón a los pies de HESP
0:31:04	0:00:02	vivo2	c2	PT de HESP para sacar, a través de las redes
0:31:06	0:00:13	balón	M	falta de KLU, protegiendo el balón, sobre SAN en el centro
0:31:19	0:00:03	detalle	C5	PML SAN, se ve algo a KLU y a LÓP

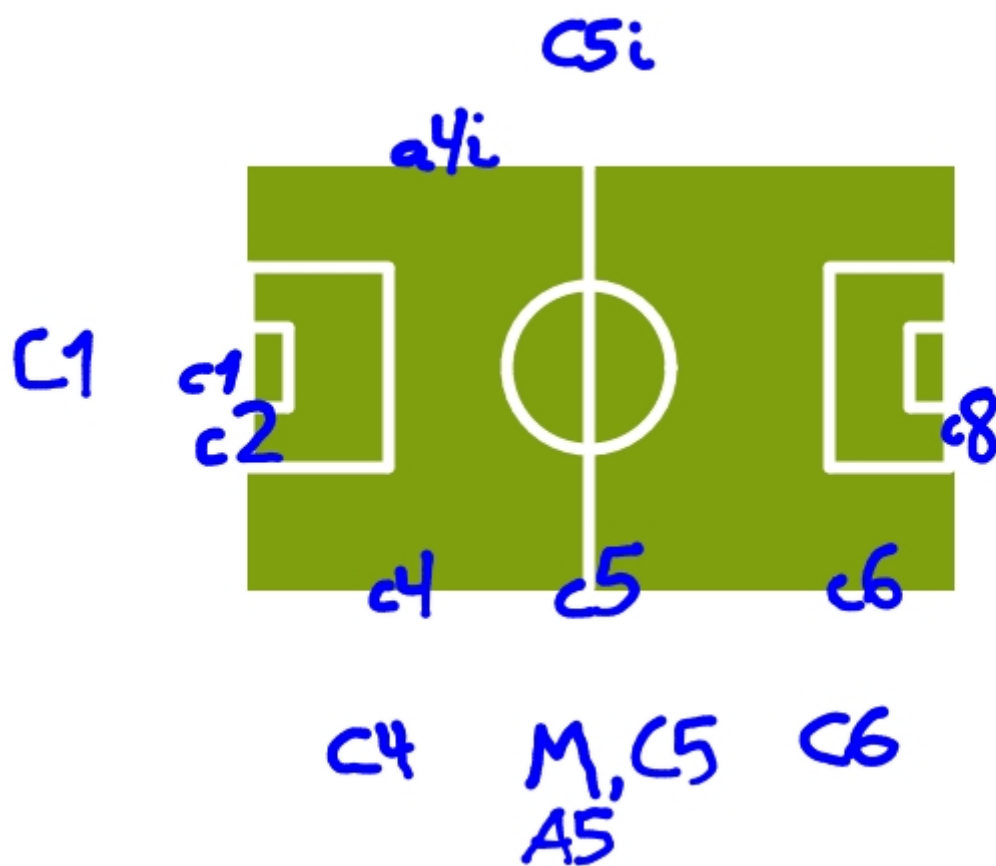
<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :31:22	0 :00:17	balón	M	(12" PSIT) HIE coloca el balón, luego abre hasta PAN en la banda
0 :31:39	0 :00:02	balón	C5	PAN toca y corre
0 :31:41	0 :00:07	balón	M	se la roban a RAÚ, pase para COC en la banda
0 :31:48	0 :00:03	balón	C5	COC conduce el balón
0 :31:51	0 :00:03	balón	M	pasa al centro para FIG
0 :31:54	0 :00:02	balón	ca5	FIG frena y devuelve hacia la izq
0 :31:56	0 :00:07	balón	M	tiro cruzado RIV, paradón de ILLG, córner
0 :32:03	0 :00:01	detalle	c8	PM ILLG, de cara, se toca el hombro
0 :32:04	0 :00:06	detalle	C5	PM RIV aplaudiendo y levantándose del suelo
0 :32:10	0 :00:01	vivo2	M	PSIT portería y esquina; CORTI a
0 :32:11	0 :00:07	repe	c8	del tiro, muy buena: parece que ILLG se ha hecho daño en el hombro; CORTI a
0 :32:18	0 :00:11	balón	M	despeja el saque HIE, recupera FIG cerca de la banda
0 :32:29	0 :00:02	balón	ca5	FIG va hacia el centro y centra sobre el área
0 :32:31	0 :00:03	balón	M	detiene ILLG
0 :32:34	0 :00:02	balón	c8	PM trasero ILLG: mira y lanza el balón
0 :32:36	0 :00:03	balón	M	le llega a SEE
0 :32:39	0 :00:05	balón	C5	SEE trata de irse de GIO
0 :32:44	0 :00:07	balón	M	PAN centra para SAN
0 :32:51	0 :00:03	balón	ca5	SAN abre a la banda
0 :32:54	0 :00:21	balón	M	el balón llega a SAV en la frontal, trata de regatear a REI y está a punto: córner
0 :33:15	0 :00:05	detalle	C5	PML SAV gesticulando
0 :33:20	0 :00:04	vivo2	M	PSIT: portería y esquina; MX a
0 :33:24	0 :00:04	detalle	ca1	PG PSIT desde detrás de la portería, con angular; MX a
0 :33:28	0 :00:03	detalle	c4	PM FIG tapando a HESP a PTOT de ambos
0 :33:31	0 :00:16	balón	M	(PSIT 10") el saque sale desviado hacia SEE
0 :33:47	0 :00:02	balón	C5	SEE observando mientras controla el balón
0 :33:49	0 :00:03	balón	M	SEE encara a GIO
0 :33:52	0 :00:01	balón	C5	trata de irse y levanta la mano, parpadeo
0 :33:53	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, el linier indica favorable al MAD
0 :33:56	0 :00:04	detalle	C5	PG a PT SEE
0 :34:00	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, PAN a por el balón
0 :34:03	0 :00:02	vivo2	C5	PAN saca
0 :34:05	0 :00:05	balón	M	SEE se la da a RED
0 :34:10	0 :00:01	balón	ca5	RED mira y pasa
0 :34:11	0 :00:01	balón	C5	ERROR trata de seguir el balón; parpadeo
0 :34:12	0 :00:13	balón	M	falta a SAV, a veinte metros de la frontal
0 :34:25	0 :00:04	vivo2	C5	grupo alrededor de LÓP, HIE coloca la pelota
0 :34:29	0 :00:09	vivo2	M	PSIT, LÓP señala su silbato, cuenta pasos
0 :34:38	0 :00:05	detalle	c2	PM LÓP, frontal, indicando a la barrera la distancia y retirándose
0 :34:43	0 :00:02	detalle	C5	PCONJ de la barrera; llega SER corriendo a incorporarse
0 :34:45	0 :00:05	balón	M	lanza la falta HIE, rasa; hasta dos jugadores del MAD pasan por encima del balón; parada HESP
0 :34:50	0 :00:05	balón	c2	PA HESP levantándose con el balón, prepara el lanzamiento con la mano
0 :34:55	0 :00:25	balón	M	BAR toca la pelota en el centro del campo, hasta que lanzan en profundidad a KLU; sale ILLG hasta el límite del área a detener
0 :35:20	0 :00:02	balón	c8	PA ILLG con el balón; lo pasa con la mano, raso
0 :35:22	0 :00:17	balón	M	especulaciones del MAD con el balón en el centro del campo

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :35:39	0 :00:06	balón	ca5	SAN con el balón, pasa en el eje a JAR, que toca hacia delante
0 :35:45	0 :00:09	balón	M	varios rechaces; al final, SEE recupera en el centro
0 :35:54	0 :00:02	balón	C5	SEE pisa el balón, deshaciéndose de la presión de COC
0 :35:56	0 :00:03	balón	M	SAV recibe y comienza una carrera hacia ia
0 :35:59	0 :00:04	balón	ca5	ZEN persigue a SAV, hay contacto
0 :36:03	0 :00:02	balón	M	SAV cae en la esquina del área; aparece LÓP, que pita falta
0 :36:05	0 :00:08	detalle	C5	PML SAV revolcándose por el suelo de dolor; CORTI a
0 :36:13	0 :00:06	repe	c4	de la caída de SAV, que parece cuento; CORTI a
0 :36:19	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, con SAV e el suelo todavía
0 :36:22	0 :00:03	detalle	c2	SAV sigue arrodillado, con la cabeza en el suelo
0 :36:25	0 :00:04	detalle	c6	PT del médico del MAD pendiente del suceso, con el banquillo del BAR al fondo
0 :36:29	0 :00:03	vivo2	M	PSIT
0 :36:32	0 :00:03	detalle	C5	PML HESP haciéndole gestos a la barrera
0 :36:35	0 :00:06	vivo2	M	PSIT, cuenta de pasos por parte de LÓP
0 :36:41	0 :00:05	detalle	C5	PCONJ de la barrera del BAR, formada por tres hombres; SER dialoga con LÓP
0 :36:46	0 :00:07	balón	M	(PSIT 5") saca HIE sin peligro, pero recoge el rechace y dispara desde cerca de la frontal, muy fuerte, y alto
0 :37:03	0 :00:08	detalle	C5	PML a PM HIE regresando; corti a
0 :37:11	0 :00:07	repe	C1	del tiro de HIE desde que recoge el rechace; corti a
0 :37:18	0 :00:18	balón	M	YAVIVO la línea de atrás del BAR especula con el balón llega primero a la banda, y regresa al centro para REI
0 :37:36	0 :00:01	balón	ca5	devuelve REI, parpadeo
0 :37:37	0 :00:21	balón	M	PEL falla y entrega a RAÚ, que avanza, recorta y cede de tacón a MOR fuera del área mientras es agarrado; tiro MOR alto, desde dentro del área
0 :37:58	0 :00:08	detalle	C5	PML MOR lamentándose; corti a
0 :38:06	0 :00:06	repe	C1	de RAÚ que se va de tres y del tiro de MOR; corti a
0 :38:22	0 :00:12	balón	M	YAVIVO otra recuperación del MAD en el centro del campo; falta a MOR
0 :38:34	0 :00:04	detalle	C5	PML MOR levantándose
0 :38:38	0 :00:05	vivo2	M	PSIT; corti a
0 :38:43	0 :00:04	repe	C5	de la falta a MOR; corti a
0 :38:47	0 :00:09	balón	M	YAVIVO avance de SAN, corte a FB de RIV
0 :38:56	0 :00:05	detalle	ca5	PML SAN regresando
0 :39:01	0 :00:03	detalle	C5	PML RIV
0 :39:04	0 :00:04	balón	M	PSIT, JAR al saque
0 :39:08	0 :00:03	vivo2	ca5	JAR al saque, al fondo SAV
0 :39:11	0 :00:11	balón	M	llega a RAÚ en la banda contraria; encara a SER
0 :39:22	0 :00:03	balón	C5	RAÚ conduce el balón y levanta la cabeza, perseguido por SER
0 :39:25	0 :00:13	balón	M	varios rechaces; al final, PAN despeja de un patadón desde IIC a IA
0 :39:38	0 :00:04	detalle	c8	PML PAN
0 :39:42	0 :00:20	balón	M	4120 casi llega MOR a rematar, junto a HESP un defectuoso saque de banda; falta de HIE a RIV
0 :40:02	0 :00:03	detalle	C5	PML HIE protestando solo
0 :40:05	0 :00:05	detalle	c8	PML LÓP
0 :40:10	0 :00:06	balón	M	saca el BAR, llega a LUI
0 :40:16	0 :00:04	balón	ca5	LUI levanta la cabeza
0 :40:20	0 :00:15	balón	M	recupera MIJA, abre para PAN en zona defensiva
0 :40:35	0 :00:02	balón	C5	PAN deja que el balón llegue casi hasta la línea y toca hacia delante

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :40:37	0 :00:07	balón	M	RAÚ y PAN juegan al tuya-mía, presionados por SER y ZEN; RAÚ toca de tacón: levanta OLÉS en la grada
0 :40:44	0 :00:02	balón	C5	ZEN le arrebató el balón a RAÚ
0 :40:46	0 :00:07	balón	M	KLU pretende triangular en profundidad; el balón llega a ILLG
0 :40:53	0 :00:01	balón	c8	ILLG saca con la mano rápidamente -a través de las redes-
0 :40:54	0 :00:02	balón	M	saca sobre JAR, que inicia la carrera hacia delante
0 :40:56	0 :00:04	balón	ca5	JAR conduce el balón, le presiona KLU; adelanta
0 :41:00	0 :00:06	balón	M	JAR cae; el balón sale por la línea de fondo
0 :41:06	0 :00:02	detalle	C5	PM JAR regresando, de espaldas
0 :41:08	0 :00:21	balón	M	BAR pierde el balón tratando de profundizar; llega a MOR en el centro, presionado por PELL llega hasta la banda
0 :41:29	0 :00:01	balón	C5	MOR adelanta; parpadeo
0 :41:30	0 :00:09	balón	M	alternativas en el centro; SEE abre para JAR
0 :41:39	0 :00:01	balón	ca5	JAR baja el balón con el pecho y lo toca al apoyo
0 :41:40	0 :00:15	balón	M	falta de GIOV a MIJA
0 :41:55	0 :00:02	detalle	C5	PA GIOV recolocándose, de espaldas; corti a
0 :41:57	0 :00:05	repe	c4	de la obstrucción de GIOV (SS); corti a
0 :42:02	0 :00:09	balón	M	saca el MAD, llega a RED en el centro
0 :42:11	0 :00:03	balón	ca5	RED controla hacia atrás, se cruza con SAN
0 :42:14	0 :00:16	balón	M	el MAD toca sin prisa, presiona el BAR sobre PAN
0 :42:30	0 :00:01	balón	C5	PAN corre y adelanta largo
0 :42:31	0 :00:19	balón	M	FIG recupera un balón y pasa a RIV, tira a puerta fuerte y raso, desde treinta metros; para ILLG
0 :43:00	0 :00:02	balón	c8	PM ILLG levantándose y jugando el balón con la mano
0 :43:02	0 :00:08	balón	M	toca el MAD en el centro
0 :43:10	0 :00:01	balón	C5	no llega a verse cómo toca de primeras SEED; parpadeo
0 :43:11	0 :00:07	balón	M	pase largo de HIE sobre MIJA, quien controla en postura acrobática; se sanciona FJ
0 :43:18	0 :00:03	detalle	c2	PML MIJA, en escorzo, con las manos en la cabeza
0 :43:21	0 :00:07	balón	M	el balón llega a LUI, que atraviesa la línea del centro del campo
0 :43:28	0 :00:02	balón	ca5	LUI conduce el balón, se frena y lo retrasa
0 :43:30	0 :00:19	balón	M	recupera SAV, se va por velocidad, centra sobre el segundo palo y saca PELL cuando ya llegaba MIJA a rematar
0 :43:49	0 :00:05	detalle	c2	PML MIJA, un trozo de cañón, luego casi le tapan las redes
0 :43:54	0 :00:04	detalle	C5	PM PELL de espaldas
0 :43:58	0 :00:10	balón	M	saque de HESP a la banda; MX a
0 :44:08	0 :00:03	detalle	c8	PML HIDD fuera del banquillo; MX a
0 :44:11	0 :00:03	balón	M	YAVIVO, llega a SER en la banda
0 :44:14	0 :00:01	balón	C5	SER levanta la cabeza y toca
0 :44:15	0 :00:05	balón	M	intercepta RAÚ, FB
0 :44:20	0 :00:01	vivo2	C5	saca SER; detrás de él, se ha visto fugazmente cómo el 4º árbitro apuntaba en la tablilla y la levantaba: 2 minutos
0 :44:21	0 :00:05	balón	M	
0 :44:26	0 :00:02	detalle	C5	PT del 4º árb: no llega a verse lo que tiene en la tablilla: la baja
0 :44:28	0 :00:05	balón	M	SIGUE VIVO; toca el BAR hasta LUI en la banda
0 :44:33	0 :00:03	balón	ca5	LUI avanza y levanta la cabeza para hacer un desplazamiento largo
0 :44:36	0 :00:05	balón	M	llega a KLU, que salta con SAN, falta de éste
0 :44:41	0 :00:02	detalle	C5	PML SAN, de espaldas, con los brazos abiertos
0 :44:43	0 :00:05	detalle	c8	PM KLU levantándose; corti a
0 :44:48	0 :00:05	repe	c4	del salto: KLU tapa la acción de SAN (SS); corti a
0 :44:53	0 :00:02	vivo2	M	PSIT

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :44:55	0 :00:06	detalle	c8	PMC ILLG colocando la barrera, apoya la cabeza en el palo y asiente
0 :45:01	0 :00:05	vivo2	M	LÓP controlando la distancia de la barrera
0 :45:06	0 :00:05	vivo2	C5	PGC a PTL de RIV, de espaldas y preparado para tirar, y el balón
0 :45:11	0 :00:10	balón	M	RIV tira, hay un rechace, le vuelve la pelota y tira otra vez, a puerta y raso, para ILLG
0 :45:21	0 :00:05	balón	c8	PM ILLG con el balón; se prepara para sacar largo
0 :45:26	0 :00:08	balón	M	un jugador del MAD está tirado sobre la línea frontal del área; ILLG saca directamente fuera; MX a
0 :45:34	0 :00:06	detalle	C9	acuden ILLG y LÓP a auxiliar al jugador en el suelo; es MOR; MX a
0 :45:40	0 :00:05	detalle	c8	PMC MOR en el suelo, doliéndose; corti a
0 :45:45	0 :00:10	repe	C1	del segundo tiro de RIV; el golpe del que se trata ha sido a resultados del primero: se aprecia un poco pillado; corti a
0 :45:55	0 :00:06	balón	M	RIV agarra el balón y saca hacia la defensa del MAD; MX a
0 :46:01	0 :00:04	detalle	c8	PDL del pie de MOR, a PML, con gesto de dolor; MX a
0 :46:05	0 :00:14	balón	M	SIGUE VIVO; SAN cede fuera ante la presión de FIG
0 :46:19	0 :00:03	vivo2	ca5	PG un espectador le tira el balón a COC
0 :46:22	0 :00:03	detalle	C5	PML SAN de espaldas, recolocándose
0 :46:25	0 :00:02	detalle	c2	PT HIDD en la banda
0 :46:27	0 :00:18	balón	M	centra SER, en el intento de control en el área le indican falta a RIV (8" de PSIT posterior)
0 :46:45	0 :00:03	detalle	C5	PML a PM RIV regresando, de perfil
0 :46:48	0 :00:02	vivo2	M	PSIT; corti a
0 :46:50	0 :00:04	repe	C5	de la acción de RIV sobre JAR; corti a
0 :46:54	0 :00:02	vivo2	M	PSIT ILLG sin prisa para colocar el balón
0 :46:56	0 :00:05	detalle	c8	PM a PML ILLG trotando de izq a dcha; MX a
0 :47:01	0 :00:09	balón	M	(6" PSIT) saque largo, pitido final

## AII.6.2. Planta escenográfica Par6





## AII.7. Documentación Par7

### AII.7.1. Guión Técnico

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :00:00	0 :00:15	balón	M	saque del MAD sobre el pitido del árbitro; desplazamiento largo, toca MOR, FJ RAÚ
0 :00:13	0 :00:02	detalle	C5	PM RAÚ regresando
0 :00:15	0 :00:06	detalle	c2	PM MOL perfil a PML de espaldas, que coloca el balón en el suelo y se dispone a sacar
0 :00:21	0 :00:08	balón	M	el balón llega a SOL en la banda
0 :00:29	0 :00:02	balón	C5	SOL sortea a SAL
0 :00:31	0 :00:08	balón	M	ha acudido SAN a cortar, vuelve a recuperar el AT, en un palmo de terreno, FB
0 :00:43	0 :00:02	detalle	c6	PM SOL de cara
0 :00:45	0 :00:03	detalle	C5	PM SAN recolocándose, de cara
0 :00:48	0 :00:08	balón	M	YAVIVO, de nuevo FB de RED, muchos jugadores en poco terreno
0 :00:56	0 :00:02	detalle	c8	PMC RED regresando
0 :00:58	0 :00:02	balón	M	el saque de banda va a llegarle a HASS
0 :01:00	0 :00:02	balón	C5	se adelanta IVA, despeja
0 :01:02	0 :00:06	balón	M	el AT insiste por la izq; llega a HASS
0 :01:08	0 :00:01	balón	C5	SAN mete el pie y recupera hacia atrás
0 :01:09	0 :00:11	balón	M	vuelve a recuperar LEAL, falta de GUT
0 :01:20	0 :00:04	detalle	C5	PM GUT protestando al ÁRB; levantan a LEAL en segundo término
0 :01:24	0 :00:04	detalle	c8	espalda blanca, enseguida PMC LEAL, que corre frontal a la cámara
0 :01:28	0 :00:07	vivo2	M	PSIT, HASS acude al saque; LÓP cuenta pasos
0 :01:35	0 :00:02	detalle	c6	PMC CAS, mira a cada palo
0 :01:37	0 :00:09	vivo2	C5	HASS se acerca a SOL y le cuanta algo animada y reservadamente, PCONJ a PML; suena el pitido del árbitro
0 :01:46	0 :00:56	balón	M	(9" PSIT, aunque parece que en cualquier momento podían sacar); saque con cierto peligro, despeja la defensa; llega a salir MOL a recoger el balón, varias alternativas; el balón llega a la banda con AGUI
0 :02:42	0 :00:03	balón	c6	AGUI encara a ROB y se va de él hacia el centro
0 :02:45	0 :00:15	balón	M	intento de triangulación de espaldas de KIKO, corta IVA; corta de nuevo BEI; llega a CAPDEVILA pegado a la banda
0 :03:00	0 :00:02	balón	C5	CAP controla y adelanta
0 :03:02	0 :00:05	balón	M	llega a HASS en el pico del área
0 :03:07	0 :00:01	balón	C5	HASS busca ángulo y tira
0 :03:08	0 :00:03	balón	M	CAS se tira y detiene el balón
0 :03:11	0 :00:01	balón	c6	PM CAS levantándose
0 :03:12	0 :00:02	detalle	C5	PM HASS
0 :03:14	0 :00:04	balón	c6	PMC a PT gesto de CAS, avanza y saca de volea
0 :03:18	0 :00:03	balón	M	movimientos de los jugadores mientras vuela el balón
0 :03:21	0 :00:01	balón	C5	AYALA y RAU acuden, cae éste, suena el silbato
0 :03:22	0 :00:02	vivo2	M	PSIT, RAU rodando
0 :03:24	0 :00:03	detalle	c6	PM RAU levantándose
0 :03:27	0 :00:02	detalle	C5	PM AYA retrocediendo
0 :03:29	0 :00:04	detalle	c8	PM LOP de espaldas
0 :03:33	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, AGU le devuelve el balón a ROB
0 :03:36	0 :00:06	detalle	C5	PM MOL gesticulando; grita algo que se oye, pero no se distingue bien
0 :03:42	0 :00:10	balón	M	saca ROB, intenta hacer la pared con GUT, el balón se va por la línea de fondo
0 :03:52	0 :00:05	detalle	r35	trav de AGU y ROB corriendo hacia atrás, entrelazados por el brazo
0 :03:57	0 :00:07	detalle	C5	PM ROB regresando a ritmo rápido

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :04:04	0 :00:02	vivo2	c2	PT MOL que va a sacar, y MOR atento al fondo
0 :04:06	0 :00:11	balón	M	MOL saca en corto sobre CAP, quien no deja que el balón atraviese la línea del área por la presión de MOR: MOL saca de nuevo
0 :04:17	0 :00:02	detalle	C5	PM MOR atento al balón
0 :04:19	0 :00:05	balón	M	YAVIVO RAU y MOR presionan a AYA en su área
0 :04:24	0 :00:03	balón	r35	RAU le arrebató el balón a AYA y tira
0 :04:27	0 :00:07	balón	M	el tiro rebota en el lateral de la red, MOL va a recoger el balón
0 :04:32	0 :00:04	detalle	c6	PM RAU regresando y disculpándose; SLIDE a
0 :04:36	0 :00:08	repe	C4	del robo y del tiro fuera de RAU; SLIDE a
0 :04:44	0 :00:01	detalle	c6	PMC RAU, girándose a quedarse de espaldas
0 :04:45	0 :00:02	detalle	C5	PMC AYA
0 :04:47	0 :00:02	vivo2	c2	PT MOL a golpear el balón; MX a
0 :04:49	0 :00:18	balón	M	el saque lo corta SAN, que avanza; toca para MOR y éste a ROB, quien tira a puerta fuera
0 :05:07	0 :00:10	detalle	c6	PMC ROB regresando de cara, girándose de cuando en cuando; RAU en segundo término
0 :05:17	0 :00:03	vivo2	M	PSIT MOL sin prosa para sacar; SLIDE a
0 :05:20	0 :00:04	repe	c2i	del tiro de ROB; entra pillada, aunque está en el eje del tiro; SLIDE a
0 :05:24	0 :00:03	detalle	c6	PM ROB de espaldas, se gira a perfil
0 :05:27	0 :00:06	vivo2	c2	PT MOL sacando, a través de la red; MX a
0 :05:33	0 :00:19	balón	M	el saque va hacia SOL en la banda izq; llega al final a GUT, que es derribado por BEI
0 :05:52	0 :00:04	detalle	c6	PM de espaldas de GUT, que se gira hacia LOP, en primer término de espaldas; al fondo, BEI
0 :05:56	0 :00:03	detalle	C5	PM BEI
0 :05:59	0 :00:20	balón	M	el MAD toca y lleva el balón hacia la banda dcha, donde disputan MICH y GAMARRA
0 :06:19	0 :00:07	balón	C5	GAM consigue tapar a MICH y protege el balón para FB; PML mientras cede la pelota a un compañero
0 :06:26	0 :00:02	vivo2	M	PSIT: el balón está en zona de sol con la mayoría del cuadro a la sombra
0 :06:28	0 :00:01	detalle	c6	PM MICH regresando
0 :06:29	0 :00:02	vivo2	C5	PM CAP al saque
0 :06:31	0 :00:17	balón	M	el AT consigue zafarse de la presión del MAD en la banda y CORR lanza a HASS
0 :06:48	0 :00:02	balón	C5	HASS levanta la cabeza y centra
0 :06:50	0 :00:06	balón	M	KIK consigue rematar de cabeza el centro, sin peligro fuera
0 :06:56	0 :00:03	detalle	c6	PMC KIK regresando de perfil
0 :06:59	0 :00:02	detalle	C5	PM HASS gesticulando
0 :07:01	0 :00:02	detalle	c2	PM KIK que se da la vuelta y se queda de espaldas; SLIDE a
0 :07:03	0 :00:05	repe	c8	del remate de KIK, que gana el salto a KAR; SLIDE a
0 :07:08	0 :00:04	detalle	c6	PP KIK, una camiseta blanca en primer término le hace de cortinilla
0 :07:12	0 :00:06	vivo2	c8	PT CAS tomando carrerilla y sacando de puerta; MX a
0 :07:18	0 :00:02	balón	M	GASPAR y MOR se dirigen al punto de caída
0 :07:20	0 :00:01	balón	C5	MOR le gana el salto
0 :07:22	0 :00:11	balón	M	varios toques de cabeza en el centro; AGU lanza largo al hueco; recoge CAS
0 :07:33	0 :00:02	detalle	c2	PM AGU de espaldas

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :07:35	0 :00:48	balón	M	SIGUEVIVO el MAD toca y toca (hace 11 pases sin que el AT llegue a tocar la pelota), conduce el balón hasta MOR, que tira raso y flojo desde fuera del área, para MOL; se escuchaban olés y silbidos
0 :08:23	0 :00:02	detalle	M	PM a PMC perfil MOL
0 :08:25	0 :00:04	detalle	C5	PM MOR; SLIDE a
0 :08:29	0 :00:05	repe	C5	del tiro MOR y la parada de MOL; SLIDE a
0 :08:34	0 :00:28	balón	M	SIGUEVIVO, varias alternativas por la banda ivc-vc; al final recoge KIK y tira alto desde fuera del área
0 :09:02	0 :00:09	detalle	c2	PM del gesto de contrariedad de KIK, se queda de espaldas; SLIDE a
0 :09:11	0 :00:12	repe	c8	del caño que KIK le hace a RED, el tiro de KIK y el desmarque de HASS; SLIDE a
0 :09:23	0 :00:05	detalle	c6	PP KIK; MX a
0 :09:28	0 :00:07	detalle	a5	PP DEL BOSQUE en el bq, luego corrige una posición; PP CHENDO detrás; MX a
0 :09:35	0 :00:37	balón	M	varias alternativas rápidas; tiro de HASS en la frontal que rebota en la defensa; luego centra CORR, KAR despeja a córner
0 :10:12	0 :00:03	detalle	C5	PM KAR recolocándose, de espaldas
0 :10:15	0 :00:05	detalle	c6	PP HASS, se queda de espaldas
0 :10:20	0 :00:05	detalle	c8	PMC CAS, que habla a su defensa -y se escucha su parlamento-; MX a
0 :10:25	0 :00:03	detalle	C1	PSIT de la portería y la colocación de los jugadores; MX a
0 :10:28	0 :00:02	vivo2	c6	SOL colocando el balón en la esquina
0 :10:30	0 :00:03	detalle	C5	PMC HASS, cambia a PMC BEI y SAN; de fondo se escucha a CAS
0 :10:33	0 :00:22	balón	M	(4" de PSIT), donde se ven dos movimientos de despiste de los delanteros del AT; se queda solo SOL y tira duro, para CAS: el rechace lo cabecea hacia el área pequeña el mismo 'SOL, remata BEI y rebota en SAN; el rechace lo recoge CAP fuera del área y tira fuerte y raso: fuera por poco
0 :10:55	0 :00:03	detalle	c5i	PM CAP lamentándose y recolocándose; en segundo término, en posición paralela, BEI
0 :10:58	0 :00:07	vivo2	c8	PM a PT CAS colocando el balón para sacar; SLIDE a
0 :11:05	0 :00:07	repe	Cam6	del tiro de BEI y el rebote en SAN, donde parece penalti: se analiza; SLIDE a
0 :11:12	0 :00:08	balón	M	saque parsimonioso de CAS; acuden MOR y BEI al salto
0 :11:20	0 :00:01	balón	C5	MOR peina ante BEI; parpadeo
0 :11:21	0 :00:13	balón	M	varios toques, RDE cede FB
0 :11:34	0 :00:02	detalle	c2	RED gesticulando
0 :11:36	0 :00:06	balón	M	saca AGU sobre KIK, que le devuelve largo y raso de espaldas
0 :11:42	0 :00:01	balón	c6	AGU alcanza el balón y centra
0 :11:43	0 :00:04	balón	M	el balón llega al segundo palo, donde entra SOL con gran velocidad y remata de cabeza fuera, por poco
0 :11:47	0 :00:07	detalle	c8	a través de la red, PM SOL sentado junto al palo, se coloca la cinta del pelo, se levanta y recoge un mechero del suelo y lo enciende, se da media vuelta y retorna; SLIDE a
0 :11:54	0 :00:06	repe	C1	del centro de AGU y el remate, que casi es gol, de SOL; MX a
0 :12:00	0 :00:05	repe	Cam6	id; SLIDE a
0 :12:05	0 :00:03	detalle	C5	PM AGU
0 :12:08	0 :00:17	balón	M	YAVIVO, toques varios y lanzamiento en profundidad hacia MOR que no llega, recoge MOL
0 :12:25	0 :00:03	balón	c2	PM trasero MOL, que saca con la mano
0 :12:28	0 :00:06	balón	M	CAP para SOL pegado a la banda
0 :12:34	0 :00:03	balón	C5	SOL elude la presión de MICH

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :12:37	0 :00:14	balón	M	recupera RAU para GUT, que avanza, pero en seguida hay 7 jugadores del AT colocados en la frontal; tocan hasta MICH en la banda
0 :12:51	0 :00:02	balón	C5	MICH observa y adelanta
0 :12:53	0 :00:01	balón	M	recibe MOR, presionado por LEAL
0 :12:54	0 :00:04	balón	C5	MOR apura hasta la línea de fondo y centra
0 :12:58	0 :00:08	balón	M	BEI despeja hacia iiic, donde corren IVA y HASS, agarrándose mutuamente, el árbitro pita
0 :13:06	0 :00:05	detalle	C5	PM frontal HASS e IVA gesticulando; se queda con IVA
0 :13:11	0 :00:06	detalle	c5i	PM HASS, entra LOP, sigue a HASS, quien continúa gesticulando; SLIDE a
0 :13:17	0 :00:07	repe	C5	de los agarrones varios, pero no es la línea buena; SLIDE a
0 :13:24	0 :00:22	balón	M	varios toques del MAD, pared SAL con SAN, que la echa FB
0 :13:46	0 :00:02	detalle	C5	PM SAN
0 :13:48	0 :00:01	detalle	c6	PM MICH
0 :13:49	0 :00:32	balón	M	el AT la mueve de banda a banda, recibe AGU y centra para KIK; KAR llega tarde y le derriba desde atrás: falta
0 :14:21	0 :00:04	detalle	C5	PMC KAR, también entra KIK gesticulando
0 :14:25	0 :00:03	detalle	c6	PM LOP señalando; SLIDE a
0 :14:28	0 :00:06	repe	C5	de la acción de la falta de KAR; SLIDE a
0 :14:33	0 :00:02	detalle	C5	PMC KAR
0 :14:35	0 :00:04	detalle	c8	PMC KIK cabizbajo
0 :14:39	0 :00:02	detalle	c6	PP KAR
0 :14:41	0 :00:03	detalle	C5	PM CAS con el brazo levantado y la mano extendida; se le escucha decir: "cinco, ¿eh?"
0 :14:44	0 :00:04	vivo2	M	PSIT LOP y CAS colocando la barrera
0 :14:48	0 :00:03	vivo2	C4	PSIT, bonita composición con HASS y SOL, la barrera con LOP, y la portería con CAS
0 :14:51	0 :00:03	detalle	c6	PMC CAS, a quien se le escucha: "ROBER, IVÁN"
0 :14:54	0 :00:12	balón	M	amaga HASS, tira SOL, paradón CAS, córner
0 :15:06	0 :00:06	detalle	c8	PM a PMC CAS trasero, se gira y anima a sus compañeros; SLIDE a
0 :15:12	0 :00:06	repe	C1	del tiro SOL y el paradón CAS, mientras se puede escuchar a CAS; SLIDE a
0 :15:18	0 :00:11	balón	M	saca el córner SOL, RED cede otro en el otro lado en pugna con AYA
0 :15:29	0 :00:02	detalle	C5	PMC RED
0 :15:31	0 :00:03	detalle	c2	PM AYA recolocándose
0 :15:34	0 :00:08	vivo2	M	PSIT, escuchándose a CAS continuamente
0 :15:42	0 :00:03	detalle	C5	PMC a PT con balón HASS gesticulando
0 :15:45	0 :00:11	balón	M	despeja largo la defensa hacia iiic, FB
0 :15:56	0 :00:04	detalle	c5i	PM HASS justificándose; SLIDE a
0 :16:00	0 :00:11	repe	C5	del amago HASS y el tiro de falta de SOL y el paradón de CAS, a quien aguantan en PT dentro de las redes; se escucha una bronca por un lance del juego; SLIDE a
0 :16:11	0 :00:35	balón	M	el balón cambia continuamente de lado; en el centro, GAM derriba a SAN, falta
0 :16:46	0 :00:03	detalle	C5	PM GAM regresando y protestando
0 :16:49	0 :00:04	detalle	c2	PM a PMC SAN
0 :16:53	0 :00:03	vivo2	M	PSIT, RED colocando el balón
0 :16:56	0 :00:01	detalle	c8	PML MOL concentrado, detrás de un jugador del MAD en primer término
0 :16:57	0 :00:16	balón	M	recortes de GUT a BEI en el centro, abre para MOR

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:17:13	0:00:05	balón	r35	MOR se va de GAS y pisa la pelota ante la presión de AGU
0:17:18	0:00:08	balón	M	centra atrás, llega a MICH en la otra banda
0:17:26	0:00:02	balón	C5	MICH conduce el balón y adelanta
0:17:28	0:00:31	balón	M	alternativas varias, incluyendo una internada de GUT, que se cae en el área; llega a CAP en la banda
0:17:59	0:00:03	balón	C5	CAP conduce el balón
0:18:02	0:00:03	balón	M	adelanta para HASS, a quien presiona HEL
0:18:05	0:00:02	balón	C5	HASS cede atrás
0:18:07	0:00:12	balón	M	rechaza la defensa del MAD, vuelve a SOL en la banda
0:18:19	0:00:06	balón	C5	SOL encara a MICH y sigue por la banda
0:18:25	0:00:44	balón	M	finalmente le regatea y centra, despeja IVA; tras varias alternativas el balón llega a MOL que, algo presionado, despeja fuera
0:19:09	0:00:03	detalle	c2	PMC escorzo de MOL abroncando a sus compañeros
0:19:12	0:00:03	vivo2	M	PSIT el público ha devuelto el balón al campo
0:19:15	0:00:03	detalle	c8	PCONJ bq del MAD
0:19:18	0:00:02	vivo2	M	PSIT, ROB al saque
0:19:20	0:00:02	vivo2	r35	PCONJ ANTIC, que está de pie, y ROB, que saca
0:19:22	0:00:23	balón	M	recupera el AT, IVA hace falta a KIK, que éste saca rápidamente y la pierde; MOR devuelve a GUT
0:19:45	0:00:05	balón	r35	GUT aguanta un par de entradas y se la deja a MOR, que deshace el camino
0:19:50	0:00:09	balón	M	MOR observa un desmarque de RAU y centra; se le indica FJ
0:19:59	0:00:03	detalle	c2	PM MOR; SLIDE a
0:20:02	0:00:06	repe	C4	del centro, donde se observa que la posición de RAU no era de FJ; SLIDE a
0:20:08	0:00:21	balón	M	YAVIVO GUT le hace un caño a BEI y adelanta demasiado a ROB, FB
0:20:29	0:00:01	detalle	c8	PM ROB asintiendo a GUT
0:20:30	0:00:02	detalle	C5	PM a PMC GUT
0:20:32	0:00:56	balón	M	YAVIVO; MAD especula con el balón; buena jugada de RAU que adelanta para ROB, quien centra solo, remata GUT demasiado cruzado: fuera
0:21:28	0:00:04	detalle	c2	PMC a PM GUT lamentándose -a veces, de espaldas-
0:21:32	0:00:06	detalle	C5	PM ROB regresando; SLIDE a
0:21:38	0:00:10	repe	c2i	del centro de ROB y el remate de GUT; SLIDE a
0:21:48	0:00:02	detalle	c6	PMC trasero GUT
0:21:50	0:00:01	detalle	C5	PMC trasero ROB
0:21:51	0:00:30	balón	M	YAVIVO; alternativas, despeje largo de MOL sin demasiado peligro, acuden KIK e IVA
0:22:21	0:00:01	balón	C5	IVA parece apoyarse en KIK
0:22:22	0:00:10	balón	M	LOP deja seguir, el balón llega a HASS, que tira raso desde fuera del área a la media vuelta, para CAS
0:22:32	0:00:04	detalle	c6	PMC HASS, que gesticula y saluda a KAR y trota en pos del balón
0:22:36	0:00:38	balón	M	YAVIVO, toca sin prisa el MAD; LEAL derriba a MICH
0:23:14	0:00:02	detalle	c8	PM MICH levantándose entre piernas
0:23:16	0:00:04	detalle	C5	PMC LEAL
0:23:20	0:00:31	balón	M	(8" PSIT); sin prisa, el MAD especula con el balón; SAN lanza en profundidad para MOR, que no llega: fuera de fondo
0:23:51	0:00:07	detalle	C5	PM MOR regresando
0:23:58	0:00:10	vivo2	M	MOL gesticula para que se adelanten sus compañeros; cuando va a iniciar la carrera para sacar...
0:24:08	0:00:02	detalle	c5i	PCONJ bq AT; MX a

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :24:10	0 :00:02	balón	M	el balón vuela hacia KIK e IVA
0 :24:12	0 :00:01	balón	C5	IVA le gana el salto a KIK, quien no lo disputa
0 :24:13	0 :00:06	balón	M	IVA adelanta a la banda para MOR
0 :24:19	0 :00:03	balón	C5	MOR deja correr el balón, levanta la cabeza y centra
0 :24:22	0 :00:12	balón	M	MOR toca otra vez al segundo palo, se la va largo, acuden RAU y GAS
0 :24:34	0 :00:03	balón	r35	trav, llega AGU, RAU intenta un regate de espuela hacia la portería
0 :24:37	0 :00:08	balón	M	GAS saca el balón y AGU tira fuera presionado por ROB
0 :24:45	0 :00:02	detalle	c8	PM RAU recolocándose
0 :24:47	0 :00:04	vivo2	M	PSIT ROB tarda en sacar y le abroncan
0 :24:51	0 :00:08	vivo2	r35	ROB retrocede hasta las vías; trav hasta PM trasero; ROB va a lanzar
0 :24:59	0 :00:09	balón	M	el saque va hacia el centro; lo deja pasar GUT y SAN tira a puerta desviado
0 :25:08	0 :00:04	detalle	C5	PM a PMC SAN recolocándose hacia atrás
0 :25:12	0 :00:04	detalle	a5	PMC DEL en el bq; MX a
0 :25:16	0 :00:37	balón	M	distintas pérdidas y recuperaciones en el centro del campo; el balón rebota en MOR: FB
0 :25:53	0 :00:02	detalle	C5	PMC MOR
0 :25:55	0 :00:16	balón	M	recibe KIK, para con el pecho y adelanta a HASS, FJ
0 :26:11	0 :00:02	detalle	c6	PTL linier indicando el FJ
0 :26:13	0 :00:02	detalle	c2	PM trasero KIK; SLIDE a
0 :26:15	0 :00:06	repe	Cam6	del momento del pase de KIK y del FJ HASS; SLIDE a
0 :26:21	0 :00:02	detalle	C5	PMC trasero HASS
0 :26:23	0 :00:17	balón	M	MICH trata de controlar cerca de la banda
0 :26:40	0 :00:02	balón	C5	controla y levanta la cabeza
0 :26:42	0 :00:19	balón	M	internada de RAU que despeja la defensa; falta de BEI a SAN
0 :27:01	0 :00:02	detalle	C5	PMC LOP, de cara, pidiéndole silencio a RED, de espaldas
0 :27:03	0 :00:02	detalle	c6	PMC BEI; SLIDE a
0 :27:05	0 :00:06	repe	C5	de la falta de BEI, que se aprecia que es un agarrón; SLIDE a
0 :27:11	0 :00:03	detalle	a5	PP DEL, con gesto pensativo o aburrido
0 :27:14	0 :00:02	detalle	C5	PML LOP indicando el lugar para colocar el balón
0 :27:16	0 :00:04	detalle	c2	PM trasero MOL, agachado
0 :27:20	0 :00:03	vivo2	r35	PCONJ a PG ROB, HEL y el balón
0 :27:23	0 :00:06	vivo2	M	LOP contando los pasos para la barrera
0 :27:29	0 :00:04	detalle	c8	PM ROB concentrado
0 :27:33	0 :00:28	balón	M	tira ROB contra la barrera; se disputa el balón, contraataca el atleti: 3 para 3, AGU profundiza para HASS y éste, dentro del área, opta por centrar hacia KIK y se equivoca: córner que cede SAN
0 :28:00	0 :00:03	detalle	c6	PMC HASS lamentándose
0 :28:03	0 :00:04	detalle	C5	PM SAN; SLIDE a
0 :28:07	0 :00:07	repe	c8	de la acción de HASS, donde se aprecia que HEL y CAS estaban ya batidos; SLIDE a
0 :28:14	0 :00:08	detalle	c8	PM de HASS, explicándole muy gráficamente la jugada a AGU
0 :28:22	0 :00:05	detalle	C5	PMC SAN
0 :28:27	0 :00:03	detalle	C4	PSIT RED en el suelo, junto a él MOL y LOP, éste llama a las asistencias
0 :28:30	0 :00:08	detalle	c2	PC RED en el suelo, con la mano tapándole la cara, las medias de MOL delante de él; la cámara va a aislar la rodilla izq del jugador
0 :28:38	0 :00:05	detalle	C4	PSIT GPG en el que se ven las líneas del área y del centro y las asistencias entrando; MX a
0 :28:43	0 :00:04	detalle	c2	PD de la rodilla, rodeada de asistentes; SLIDE a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :28:47	0 :00:06	repe	c2	de la patada de HASS a RED que ha ocasionado la lesión; SLIDE a
0 :28:53	0 :00:08	detalle	c2	PD de la rodilla; se aprecia que se levanta RED tras LOP
0 :29:01	0 :00:06	detalle	c6	PM GER calentando en la banda; MX a
0 :29:07	0 :00:04	detalle	a5	PP DEL llamando a GER, se gira y mira a cám; MX a
0 :29:12	0 :00:06	detalle	C5	PD de las rodillas de RED, mientras va caminando, levanta a la cara; SLIDE a
0 :29:18	0 :00:08	repe	c2	análisis del momento del contacto del pie de HASS con la rodilla de RED; SLIDE a
0 :29:26	0 :00:01	detalle	C5	PMC RED y asistentes
0 :29:27	0 :00:10	balón	M	córner peligrosísimo: primero CAS sale en falso y deja el balón casi muerto; hay un despeje cuando lo va a rematar KIK y AYA, cayéndose, remata alto
0 :29:37	0 :00:04	detalle	c2	PM AYA levantándose, se ve a KIK
0 :29:41	0 :00:05	detalle	C5	PPL a PMC de KIK, con algún problemilla de foco cuando se mueve; SLIDE a
0 :29:46	0 :00:13	repe	C1	de la salida en falso de CAS, y del despeje de espuela de MICH?, se aborta; SLIDE a
0 :29:59	0 :00:14	balón	M	YAVIVO avanzaba ROB por la izq; luego centro largo hacia RAU que no llega, MOL sí
0 :30:13	0 :00:02	detalle	C5	PM RAU
0 :30:15	0 :00:40	balón	M	SIGUEVIVO; tras varias alternativas, falta a SAN en el centro
0 :30:55	0 :00:07	detalle	c2	PM SAN agachado; a PMC; SLIDE a
0 :31:02	0 :00:06	repe	C5	de las faltas -le dan tres y se ven dos-; SLIDE a
0 :31:08	0 :00:57	balón	M	YAVIVO acoso del MAD; consigue despejar el AT, controla KIK en el centro, cede a AGU quien retrasa con peligro a MOL; FB
0 :32:05	0 :00:04	detalle	c2	PM MOL regresando -en escorzo-
0 :32:09	0 :00:13	balón	M	RED para ROB en la banda
0 :32:22	0 :00:03	balón	r35	AGU se la quita a ROB
0 :32:25	0 :01:17	balón	M	distintas alternativas y GOL MOR, tras pase de RAU en profundidad a MICH, intento de remate de éste que salva MOL y remate final de MOR
0 :33:43	0 :00:05	detalle	c2	PML a PM de MOR corriendo para celebrarlo, en el salto...
0 :33:48	0 :00:09	detalle	C5	cae y le abrazan primero los que han intervenido en la jugada: RAU y MICH
0 :33:57	0 :00:04	detalle	c2	PM MOR regresando, le hace un gesto de rabia a MICH
0 :34:01	0 :00:02	detalle	c8	PM DEL en el bq, gritando para reorganizar el juego; SLIDE a
0 :34:03	0 :00:14	repe	C4	del pase de RAU, analizado para mostrar que MICH salió en buena posición, del remate de MICH y la parada de MOL y de gol MOR; MX a
0 :34:17	0 :00:11	repe	c2i	desde el pase de RAU; MX a
0 :34:28	0 :00:07	repe	C5	desde la recepción de MICH; SLIDE a
0 :34:35	0 :00:02	detalle	C5	PM MOR trotando, atento al juego
0 :34:37	0 :00:18	balón	M	YAVIVO, se indica falta a SOL
0 :34:54	0 :00:03	detalle	c6	PMC SOL, aparece LOP, están a contraluz
0 :34:57	0 :00:02	detalle	C5	PM trasero SOL y LOP
0 :34:59	0 :00:02	detalle	c2	PM RED
0 :35:01	0 :00:14	balón	M	(PSIT 6"), remate alto HASS, tras control y pase KIK y dejada AGU
0 :35:15	0 :00:07	detalle	c5i	PM HASS incorporándose; se le cruza RED
0 :35:22	0 :00:02	detalle	C5	PM AGU regresando; SLIDE a
0 :35:24	0 :00:06	repe	C5	del tiro HASS -en barrido-; MX a
0 :35:30	0 :00:10	repe	c2	del control MICH, la parada MOL y el toque y la celebración MOR en su GOL; SLIDE a
0 :35:40	0 :00:03	detalle	C5	PM trasero MOR

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :35:43	0 :00:05	detalle	c5i	PM trasero HASS
0 :35:48	0 :00:16	balón	M	se indica falta de HASS en un salto con KAR
0 :36:04	0 :00:04	detalle	c8	PM KAR
0 :36:08	0 :00:14	balón	M	saca HEL largo hacia MOR, FJ de éste
0 :36:22	0 :00:03	detalle	C5	PML del linier, ya con la banderilla bajada; SLIDE a
0 :36:25	0 :00:05	repe	C4	análisis del momento de salida del balón, donde se comprueba que es FJ; SLIDE a
0 :36:30	0 :00:11	balón	M	YAVIVO, despeje demasiado largo de BEI, que controla CAS fuera del área
0 :36:41	0 :00:02	detalle	C5	PPL BEI
0 :36:43	0 :00:22	balón	M	MAD llega de tres pases hasta el extremo derecho, RAU, que centra sobre MOR muy pasado: fuera de fondo casi en el banderín
0 :37:05	0 :00:02	detalle	C5	PM RAU regresando
0 :37:07	0 :00:05	detalle	c8	PMC MOR regresando
0 :37:12	0 :00:04	vivo2	M	PSIT
0 :37:16	0 :00:06	vivo2	c2	saque MOL -toma carrera y chuta-; MX a
0 :37:22	0 :00:09	balón	M	juego peligroso RED
0 :37:31	0 :00:02	detalle	C5	PM RED
0 :37:33	0 :00:01	balón	M	se saca rápido sobre HASS
0 :37:34	0 :00:04	balón	c6	HASS se escapa como extremo y centra desde casi la línea de fondo
0 :37:38	0 :00:06	balón	M	el centro lo controla HEL, a quien comete falta SOL
0 :37:44	0 :00:04	detalle	c5i	PM HEL
0 :37:48	0 :00:03	detalle	C5	PM SOL
0 :37:51	0 :00:04	detalle	c6	PPL HASS regresando, se interpone el pantalón del linier
0 :37:55	0 :00:07	vivo2	M	PSIT CAS colocando el balón sin prisa
0 :38:02	0 :00:09	vivo2	c8	CAS, sin prisa para sacar
0 :38:11	0 :00:13	balón	M	el balón llega a la banda, donde SAN se encuentra con LEAL
0 :38:24	0 :00:09	balón	C5	FB de LEAL, de PCONJ SAN y LEAL a PM de éste
0 :38:33	0 :00:16	balón	M	KAR lanza al área para RAU, largo, llega MOL
0 :38:49	0 :00:03	balón	c2	PMC MOL sacando de volea
0 :38:52	0 :00:01	detalle	C5	PM KAR regresando
0 :38:53	0 :00:08	balón	M	disputan el balón KIK, RED y HASS; falta de KIK
0 :39:01	0 :00:03	detalle	C5	PMC KIK hablando; SLIDE a
0 :39:04	0 :00:04	repe	c8	de la acción, que no acaba de apreciarse bien; SLIDE a
0 :39:08	0 :00:02	detalle	C5	PM KIK
0 :39:10	0 :00:02	detalle	c6	PMC LOP
0 :39:12	0 :00:13	balón	M	YAVIVO centro de ROB, solo, raso al área, despeja la defensa del AT, recupera GUT en la banda y lanza a ROB
0 :39:25	0 :00:05	balón	r35	toca BEI y pierde
0 :39:30	0 :00:08	balón	M	SAN lanza otra vez a ROB
0 :39:38	0 :00:01	balón	r35	ROB centra un poco hacia atrás
0 :39:39	0 :00:22	balón	M	remata en semifallo MOR, para MOL; BEI adelanta para AGU en la banda
0 :40:01	0 :00:03	balón	c6	luchan KAR y AGU, el público ruge, el balón sale por la línea de fondo
0 :40:04	0 :00:02	vivo2	M	P SIT
0 :40:06	0 :00:02	detalle	c2	PM AGU
0 :40:08	0 :00:04	detalle	c6	PMC KAR; SLIDE a
0 :40:12	0 :00:06	repe	c8	de la acción, donde se ve que KAR toca la pelota; SLIDE a
0 :40:18	0 :00:04	vivo2	M	PSIT
0 :40:22	0 :00:04	vivo2	c8	PML a PT CAS al saque; MX a



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:40:26	0:00:02	balón	M	disputan el balón en el centro MOR y AYA
0:40:28	0:00:01	balón	C5	toca MOR; parpadeo
0:40:29	0:00:10	balón	M	GUT recorta a varios jugadores del AT, falta de CAPDE
0:40:39	0:00:01	detalle	c2	PMC GUT en el suelo
0:40:40	0:00:03	detalle	C5	PMC CAP hablando
0:40:43	0:00:02	detalle	c2	PPL GUT, que se dispone a levantarse; SLIDE a
0:40:45	0:00:07	repe	c6	del primer recorte y la caída de GUT; SLIDE a
0:40:52	0:00:01	vivo2	M	PSIT
0:40:53	0:00:02	detalle	C5	PM MOL concentrado y agachado
0:40:55	0:00:05	vivo2	c2	PT RED, que permuta su posición con la de ROB para el saque
0:41:00	0:00:09	balón	M	ROB amaga el saque y tira al área, FJ
0:41:09	0:00:02	detalle	C5	PML linier señalando
0:41:11	0:00:02	detalle	c2	PMC RAU, de cara, retrocediendo; SLIDE a
0:41:13	0:00:06	repe	C4	análisis del momento del toque de ROB, donde se ve en FJ a RAU; SLIDE a
0:41:19	0:00:20	balón	M	IVA se va llevando el balón atropelladamente: FB
0:41:39	0:00:04	detalle	C5	PM IVA regresando
0:41:43	0:00:11	balón	M	(PSIT 7") saque hacia SOL
0:41:54	0:00:06	balón	C5	SOL trata de sortear a MICH, FB; PM SOL
0:42:00	0:00:03	detalle	c6	PMC HASS
0:42:03	0:00:05	detalle	c2	PML MICH al saque, SOL en primer término
0:42:08	0:00:28	balón	M	varias alternativas, llega a CAP sin presión en la banda
0:42:36	0:00:03	balón	C5	CAP avanza, levanta la cabeza y lanza largo
0:42:39	0:00:19	balón	M	KIK cae cerca del área y la gente protesta, pero ya había perdido el balón; recuperará el AT, y vuelve a la banda con SOL
0:42:58	0:00:05	balón	C5	SOL encara a MICH y consigue centrar junto a la línea de fondo
0:43:03	0:00:07	balón	M	despeja la defensa, SAN va hacia la banda
0:43:10	0:00:01	balón	C5	SAN conduce el balón y adelanta
0:43:11	0:00:17	balón	M	recoge el balón GUT, en posición de media punta, corre junto a GAS, falta junto al área
0:43:28	0:00:03	detalle	c2	PMC GUT que amaga el saque agachado
0:43:31	0:00:04	detalle	C5	PM GAS, delante está AGU gesticulando
0:43:35	0:00:03	vivo2	M	PSIT, LOP levanta el silbato
0:43:38	0:00:02	detalle	c2	PMC ROB y LOP señalando el silbato, comienza a contar pasos
0:43:40	0:00:01	vivo2	M	PSIT LOP cuanta pasos
0:43:41	0:00:03	detalle	C5	PMC MOL, concentrado, agachado y señalando
0:43:44	0:00:07	vivo2	r35	PTL ROB colocando el balón, desaparece de cuadro, luego inicia un trav
0:43:51	0:00:04	detalle	C5	PM LOP colocando la barrera, se va, y KIK se queda protestando
0:43:55	0:00:04	detalle	c2	PM ROB concentrado
0:43:59	0:00:10	balón	M	ROB va a sacar, un jugador del MAD tapa a MOL; tira y da en la barrera, parece AGU: córner
0:44:09	0:00:03	detalle	c2	PMC ROB
0:44:12	0:00:02	detalle	C5	PM AGU de espaldas, para colocarse en el palo
0:44:14	0:00:03	detalle	c8	PM MOL concentrado; delante, KIK y GAS
0:44:17	0:00:07	vivo2	M	PSIT, ROB recogiendo el balón
0:44:24	0:00:02	detalle	C5	PM RAU esperando
0:44:26	0:00:06	vivo2	r35	trav mientras ROB coloca el balón y toma carrerilla
0:44:32	0:00:17	balón	M	varias veces el MAD bombea el balón y el AT despeja; tratan de contraatacar, pero HASS tira muy largo sobre SOL, FB
0:44:49	0:00:03	detalle	C5	PM HASS

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :44:52	0 :00:03	detalle	c8	PMC SOL, que acepta las disculpas de HASS cuando se cruza en el cuadro
0 :44:55	0 :00:06	vivo2	M	PSIT, mientras MICH amaga sacar
0 :45:01	0 :00:03	detalle	a5	PD tablilla tiempo restante -2'-
0 :45:04	0 :00:05	vivo2	M	PSIT: ha sido FB otra vez
0 :45:09	0 :00:04	vivo2	c2	PM MICH haciendo gestos para sacar
0 :45:13	0 :00:06	balón	M	falta de SOL sobre SAN, que LOP tarda en pitar
0 :45:19	0 :00:04	detalle	c6	PM SAN gesticulando en el suelo
0 :45:23	0 :00:08	detalle	C5	PM SOL tratando de levantar a SAN, lo consigue y se aleja
0 :45:31	0 :00:02	detalle	c8	PML SAN tras LOP; SLIDE a
0 :45:33	0 :00:05	repe	C5	de la falta, que resulta ser un pisotón de SOL a SAN; SLIDE a
0 :45:38	0 :00:03	detalle	c5i	PMC trasero de SAN, LOP en segundo término
0 :45:41	0 :00:22	balón	M	hay rechaces tras el saque; contraataca el AT, LEAL abre para AGU en la banda
0 :46:03	0 :00:03	balón	c6	AGU conduce el balón, se le cruza el linier descabezado, mira y centra
0 :46:06	0 :00:05	balón	M	el centro va sobre la frontal del área; despeja IVA FB
0 :46:11	0 :00:03	detalle	c2	PML a PM IVA lamentándose
0 :46:14	0 :00:11	balón	M	saca al primer palo AGU; allí controla KIK y, de espaldas, pasa al segundo palo, donde aparece SOL en velocidad y marca
0 :46:25	0 :00:03	detalle	c6	PM a PP KIK con gesto de furia contenida y llamas en los ojos
0 :46:28	0 :00:04	detalle	c8	PML SOL bailando y celebrando, HASS le imita, a PM con BEI y CAP
0 :46:42	0 :00:08	detalle	c2	PM KIK saludando compañeros hasta que se abraza con SOL, comentan alegres; SLIDE a
0 :46:50	0 :00:10	repe	C1	de la maniobra de KIK y el gol de SOL; MX a
0 :47:00	0 :00:10	repe	c8	id., y se queda con CAS dentro de la red; SLIDE a
0 :47:10	0 :00:03	detalle	C5	PM SOL
0 :47:13	0 :00:02	detalle	c6	PMC KIK, sobre este plano pita LOP el final del primer tiempo

## AII.7.2. Planta escenográfica Par7



## AII.8. Documentación Par8

### AII.8.1. Guión Técnico

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0:00:00	0:00:01	balón	c4	PD balón, el MAD lo pone en juego
0:00:01	0:00:25	balón	M	corta el BAR, primer ataque y tiro RIV, para CASI
0:00:26	0:00:02	detalle	c4	PM RIV, que corre a por el rechace y controla el balón, aunque no se vea
0:00:28	0:00:13	balón	M	FB a favor del BAR; antes sacó de banda el mismo RIV
0:00:41	0:00:03	detalle	c6	PM FIG, que no ha intervenido en la jugada
0:00:44	0:00:01	vivo2	M	para el saque de banda
0:00:45	0:00:02	balón	r35	saque SER
0:00:47	0:00:18	balón	M	FJ que le han pitado a RIV, aunque han dejado seguir el juego un tanto; el público corea el nombre de RIV
0:01:05	0:00:04	detalle	a5	PML SERRA FERRER
0:01:09	0:00:02	detalle	c6	PMC trasero RIV ?
0:01:11	0:00:03	detalle	c2	PMC LUI, que había dado el pase a RIV en el anterior remate; fx a
0:01:14	0:00:09	repe	Cam4	de toda la jugada del tiro RIV mx a
0:01:23	0:00:07	repe	c6	del tiro RIV fx a
0:01:30	0:00:18	balón	M	YAVIVO llega a LUI en la banda; ya había cambiado de bando el balón cuando comienza a verse en juego; el público grita "Figo muérete"
0:01:48	0:00:05	balón	C5	lucha de MAKE y LUI en la banda, fuera de MAK
0:01:53	0:00:03	vivo2	M	situación
0:01:56	0:00:03	detalle	c4	PM LUI tapadísimo
0:01:59	0:00:02	detalle	a5	PML, trasero, de SERR que ha salido a gritar instrucciones
0:02:01	0:00:02	balón	M	YAVIVO acaban de sacar sobre LUI
0:02:03	0:00:01	balón	C5	LUI devuelve: parpadeo
0:02:04	0:00:10	balón	M	remate de XAVI, para CAS en dos tiempos, tras un centro desde la banda
0:02:14	0:00:08	detalle	c4	PM retorno XAVI, que sigue el saque de puerta con la mirada fx a
0:02:22	0:00:10	repe	r22i	de la parada CAS fx a
0:02:32	0:00:10	balón	M	YAVIVO viene del campo del BAR, llega a SER en la banda
0:02:42	0:00:09	balón	r35	lucha de FIG y SER, éste se lleva el balón; gran bronca
0:02:51	0:00:07	balón	M	recupera el MAD, falta a MUNIT por detrás, se corta la ley de la ventaja
0:02:58	0:00:05	detalle	c4	PM MUN en el suelo, se levanta fx a
0:03:03	0:00:10	repe	c2	del tiro anterior de XAV y los problemas de CAS fx a
0:03:13	0:00:02	vivo2	M	situación
0:03:15	0:00:04	detalle	c4	PM LUI recolocándose
0:03:19	0:00:03	detalle	c6	PMC trasero FIG
0:03:22	0:00:05	balón	M	recibe FIG, buen control; cada vez que toca el balón hay bronca
0:03:27	0:00:02	balón	c6	abre FIB, se quedan con él, en primer término aparece MAKE
0:03:29	0:00:10	balón	M	centro de GER, despeja la defensa, vuelve el balón a MAKE, que parece controlarlo con la mano
0:03:39	0:00:03	balón	c6	MAKE centra
0:03:42	0:00:10	balón	M	FIG retrasa al primer toque; bronca
0:03:49	0:00:05	detalle	c6	PM trasero FIG
0:03:54	0:00:05	balón	M	SIGUEVIVO falta de CELADES (otro ex barça) a SIMAO
0:03:59	0:00:14	detalle	c6	PM trasero del árbit, que saca tarjeta; se queda con PM CEL, y le acompaña fx a
0:04:12	0:00:05	repe	c8	de la plancha de CEL mx a
0:04:17	0:00:05	repe	C5	id fx a
0:04:22	0:00:03	vivo2	M	situación
0:04:25	0:00:04	detalle	c6	PMC CEL

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:04:30	0:00:02	vivo2	M	situación
0:04:32	0:00:04	detalle	c4	PMC RIV perfil, en línea con los defensas madridistas
0:04:36	0:00:02	detalle	c4	PMC árbitro
0:04:38	0:00:02	vivo2	M	situación
0:04:40	0:00:04	detalle	a5	PMC DEL BOSQUE, levantado observando
0:04:44	0:00:07	balón	M	PUY para SER en la banda
0:04:51	0:00:04	balón	r35	se la lleva SER
0:04:55	0:00:03	balón	M	el centro de SER se va fuera de puerta
0:04:58	0:00:08	detalle	c4	PMC SER levantándose, a PM regresando; no llega a coger bien el foco
0:05:06	0:00:07	balón	M	GGPG esperando el saque, que se hace en corto
0:05:13	0:00:04	balón	r35	acompañando a GER
0:05:17	0:00:10	balón	M	indica falta a FIG, aunque se ha seguido un poco el juego
0:05:26	0:00:09	detalle	c6	PM FIG, atraviesa el árb, a PP FIG mx a (enorme bronca)
0:05:35	0:00:22	vivo2	M	se saca, pero en el 11:44; gritos de "FIGO, muérete"
0:05:57	0:00:04	detalle	c6	PPL FIG mx a
0:06:01	0:00:04	detalle	c2	PPL (por enmarque) de FLORENTINO Y GASPAR mx a
0:06:05	0:00:04	vivo2	M	(VIVO) había salido de banda, situación
0:06:09	0:00:05	detalle	c6	PMC FIG, aparece PUY, les tapa el linier
0:06:14	0:00:13	balón	M	tras buena jugada, FIG se hace un lío en el área, y derriba a ABELAR
0:06:27	0:00:04	detalle	c6	PMC FIG regresando
0:06:31	0:00:05	detalle	C5	PML ABE fx a
0:06:36	0:00:08	repe	c2i	de la falta fx a
0:06:44	0:00:14	balón	M	YAVIVO llega a GUTI
0:06:58	0:00:02	balón	c6	corre con XAV
0:07:00	0:00:07	balón	M	recupera el Barça, abre a la banda
0:07:07	0:00:02	detalle	c4	PM GUT, le tapa el cuerpo de FIG
0:07:09	0:00:02	balón	M	SIGUEVIVO SER abre a RIV
0:07:11	0:00:03	balón	r35	RIV mira y centra
0:07:14	0:00:14	balón	M	despeja la defensa del MAD, llega a la banda con MUN
0:07:28	0:00:02	balón	C5	MUN se gira y la pasa
0:07:30	0:00:12	balón	M	llega a GUT, que es derribado
0:07:42	0:00:04	detalle	c6	PMC GUT levantándose
0:07:46	0:00:03	detalle	C5	PA árb advirtiéndole que ni una más fx a
0:07:49	0:00:06	repe	c2i	de la falta fx a
0:07:55	0:00:11	balón	M	YAVIVO falta de REIZIGER a MUNI
0:08:06	0:00:01	detalle	c6	PMC MUNI doliéndose en el suelo
0:08:07	0:00:05	detalle	C5	PML árb mostrando la tarjeta amarilla
0:08:12	0:00:04	vivo2	M	situación
0:08:16	0:00:06	detalle	c8	PMC trasero de REIZIGER, muchos cruces fx a
0:08:22	0:00:07	repe	c8	de la acción SS fx a
0:08:29	0:00:09	vivo2	M	situación, a lo lejos, el árb cuenta los pasos a la barrera
0:08:38	0:00:02	detalle	C5	PCONJ de los marcajes, cerca del punto de penalti
0:08:40	0:00:01	vivo2	M	situación
0:08:41	0:00:02	detalle	c6	PMC FIG al saque
0:08:43	0:00:01	vivo2	M	situación
0:08:44	0:00:01	detalle	C5	otra vez de los marcajes
0:08:45	0:00:07	balón	M	tiro de CEL, para DUTRUEL; después de lo que parece una jugada ensayada

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0:08:52	0:00:07	detalle	c4	PMC de CEL regresando fx a
0:08:59	0:00:05	repe	C9	del pase y el tiro mx a
0:09:04	0:00:05	repe	c2i	sólo del tiro fx a
0:09:09	0:00:02	balón	M	YAVIVO, peligrillo, la tiene DANI en la banda
0:09:10	0:00:01	balón	r35	centro de DANI
0:09:11	0:00:09	balón	M	despeje de la defensa y falta de GER sobre SER
0:09:20	0:00:07	detalle	c4	PMC trasero de SER, al final, se gira fx a
0:09:27	0:00:04	repe	C1	de la falta fx a
0:09:31	0:00:03	vivo2	M	situación
0:09:34	0:00:02	vivo2	c4	PT XAV de espaldas, al saque; plano azulado
0:09:36	0:00:02	vivo2	M	situación, colocando barrera
0:09:38	0:00:01	detalle	c8	PM LUI, DANI, HIE, tapándose unos a otros
0:09:39	0:00:01	vivo2	M	situación
0:09:40	0:00:03	detalle	a5	PMC SER señalando
0:09:43	0:00:01	vivo2	M	situación
0:09:44	0:00:02	detalle	C5	PCONJ de los marcajes; suena el silbato
0:09:46	0:00:07	balón	M	despeje de puños de CAS
0:09:53	0:00:02	detalle	c4	PMC CAS
0:09:55	0:00:04	vivo2	M	situación
0:09:59	0:00:04	vivo2	C5	SIMAO al saque, desiste
0:10:03	0:00:10	balón	M	ante la pequeña presión del MAD, ceden a DUT
0:10:13	0:00:03	balón	r9	PG, a través de la red, pequeña PAN, apenas puede verse el balón mx a
0:10:16	0:00:20	balón	M	el Barça juega bien combinando hasta SIM
0:10:36	0:00:01	balón	C5	toca SIM
0:10:37	0:00:08	balón	M	RIV abre a SER
0:10:45	0:00:03	balón	r35	SER encara a FIG y centra
0:10:48	0:00:04	balón	M	despeja el MAD y vuelve a SER
0:10:52	0:00:01	balón	r35	centro de SER
0:10:53	0:00:04	balón	M	despeje a FB
0:10:57	0:00:02	vivo2	r35	PG SER recogiendo el balón para sacar
0:10:59	0:00:02	detalle	c4	PPL GER recolocándose; público hace el mono
0:11:01	0:00:02	vivo2	M	situación
0:11:03	0:00:10	balón	r35	saque a RIV, control y acompaña hasta SER
0:11:13	0:00:10	balón	M	circula hasta SIM en la banda
0:11:23	0:00:05	balón	C5	SIM encara a ROB, le quitan el balón
0:11:29	0:00:09	balón	M	en la presión del BAR, falta de REI a CEL
0:11:38	0:00:03	detalle	c6	PM REI regresando, tapado siempre por árb
0:11:41	0:00:02	detalle	C5	PML CEL, siguiendo el balón con la mirada
0:11:43	0:00:06	balón	M	YAVIVO FB a favor MAD
0:11:49	0:00:06	detalle	a5	PMC DEL B, corrige con él cuando se levanta fx a
0:11:55	0:00:06	repe	c8	SS de la falta de REI; bronca al fondo: será a FIG, pero queda como si fuese a la acción de la falta fx a
0:12:01	0:00:12	balón	M	YAVIVO despeje de HIE a córner sobre la presión de DAN
0:12:13	0:00:05	detalle	c4	PMC HIE
0:12:18	0:00:05	detalle	c6	PM DAN, que se sitúa en el área fx a
0:12:23	0:00:05	repe	c8	de la reacción de HIE tras el despeje fx a
0:12:29	0:00:02	vivo2	M	situación: portería y esquina
0:12:31	0:00:02	vivo2	r35	XAV coloca cuidadosamente el balón y toma carrerilla

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:12:33	0:00:04	detalle	c4	PMC RIV; CAS dice: "ojo directo"
0:12:37	0:00:09	balón	M	CAS despeja de puños, la recoge SIM, que disputa con MUNI y el balón sale fuera
0:12:46	0:00:04	detalle	C5	PCONJ MUNI protesta al linier mientras SIM se levanta
0:12:50	0:00:03	vivo2	M	situación, apenas llega a verse como SIM pone el balón en el suelo y saca
0:12:53	0:00:02	detalle	c6	PA MUN
0:12:55	0:00:06	balón	M	YAVIVO llega a PUY en la banda
0:13:03	0:00:03	balón	r35	PUY devuelve
0:13:06	0:00:22	balón	M	después de varias alternativas, SIM centra sobre el área pequeña y atrapa por alto CAS
0:13:28	0:00:03	detalle	c4	PM CAS -que está sacando, pero no se ve el balón-
0:13:31	0:00:15	balón	M	llega a FIG, bronca tremenda y sostenida
0:13:47	0:00:01	balón	c6	toca hacia el desmarque de MUN parpadeo
0:13:48	0:00:07	balón	M	MUN recorta en el área y tira un buen centro a RAU, que empalma sin dejar botar y para DUT
0:13:55	0:00:04	detalle	c6	PMC RAU regresando
0:13:59	0:00:02	detalle	c4	PMC FIG
0:14:01	0:00:04	detalle	C5	PA DUT, luego puede verse que está jugando el balón fx a
0:14:05	0:00:11	repe	c8	SS del centro y el tiro RAU, no se ve tan bien la parada mx a
0:14:16	0:00:05	repe	r22i	del anterior centro de SIM fx a
0:14:21	0:00:09	balón	M	YAVIVO SER centra desde la banda, se le opone GER
0:14:30	0:00:06	vivo2	r35	SER recoge el balón y va a sacar, pero llega GER y aquél sale de cuadro
0:14:36	0:00:05	detalle	c4	PMC RAU 3/4, pendiente de recibir el saque
0:14:41	0:00:01	vivo2	M	situación
0:14:42	0:00:02	balón	r35	apenas llega a verse el saque de GER, se va de cuadro el balón
0:14:44	0:00:25	balón	M	centro sobre el área, CAS no atrapa porque tropieza con KARANKA y despeja la defensa; falta de GUT
0:15:09	0:00:05	detalle	c4	PMC KAR haciendo algún gesto de dolor, medio tapado por GER fx a
0:15:14	0:00:04	repe	c8	de la falta en el salto de GUT mx a
0:15:18	0:00:08	repe	C5i	del tiro de RAU fx a
0:15:26	0:00:03	vivo2	M	situación de la falta: a unos treinta o treinta y cinco metros
0:15:29	0:00:02	detalle	c4	PPL perfil RIV
0:15:31	0:00:03	vivo2	M	ha abierto a GPG de situación
0:15:34	0:00:04	detalle	c8	¿c7? PM CAS, sincroniza con gritos suyos a la barrera
0:15:38	0:00:01	vivo2	M	situación
0:15:39	0:00:01	detalle	C5	barrera
0:15:40	0:00:02	detalle	c4	PP RIV
0:15:42	0:00:12	balón	M	Tarda unos segundos en sacar, pero chutazo de RIV un poco alto
0:15:54	0:00:07	detalle	c4	PMC a PP RIV, comienza trasero y va encarándose fx a
0:16:01	0:00:06	repe	C9	del tiro mx a
0:16:07	0:00:09	repe	c8	SS del tiro; el balón no se ve fx a
0:16:16	0:00:37	balón	M	alternativas; llega finalmente a ROB en la banda
0:16:53	0:00:02	balón	C5	se prepara sin presión y pasa largo
0:16:55	0:00:06	balón	M	la recoge SER en la banda
0:17:00	0:00:01	balón	c6	SER despeja
0:17:01	0:00:18	balón	M	siempre en la banda, falta de FIG a RIV
0:17:19	0:00:08	detalle	c4	PMC RIV levantándose y comprobando los daños en la cara
0:17:27	0:00:03	detalle	c6	PM trasero MAKE regresando fx a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :17:30	0 :00:06	repe	c2i	de la acción fx a
0 :17:36	0 :00:14	balón	M	YAVIVO pase largo sobre el área, atrapa por alto CAS
0 :17:50	0 :00:04	balón	C5	PT CAS, que saca de volea
0 :17:54	0 :00:09	balón	M	recupera el BAR, que es presionado
0 :18:03	0 :00:02	balón	C5	despeja REI, rebota en MUNI, fuera
0 :18:05	0 :00:28	balón	M	(14" hasta el saque) llega a SER cerca de la banda, que abre para FIG
0 :18:33	0 :00:05	balón	r35	RIV amaga y cambia el juego
0 :18:38	0 :00:04	balón	M	recibe SIM en la otra banda, controla y encara
0 :18:42	0 :00:02	balón	C5	centra sobre el área
0 :18:44	0 :00:14	balón	M	despeja la defensa del MAD; en un control fuera del área, se pide mano; acción entre FIG y PUY
0 :18:58	0 :00:02	detalle	c6	PMC FIG y PUY
0 :19:00	0 :00:02	detalle	C5	PA árb
0 :19:02	0 :00:03	balón	M	(SIGUEVIVO) lo tiene la defensa del BAR fx a
0 :19:05	0 :00:05	repe	r35	de la anterior posible mano de KAR, que no puede apreciarse fx a
0 :19:11	0 :00:24	balón	M	pase cruzado de RIV a DAN, que sale fuera de fondo
0 :19:35	0 :00:03	detalle	c4	PMC DAN regresando
0 :19:38	0 :00:03	detalle	c6	PM ROB regresando (había corrido junto a DAN)
0 :19:42	0 :00:04	detalle	a5	PP perfilero de DE LA PEÑA, otro y BAKERO, pensativos en el BQ mx a
0 :19:46	0 :00:24	balón	M	pase de RAU que atraviesa el área, casi llega FIG, córner
0 :20:10	0 :00:02	detalle	C5	PA RAU
0 :20:12	0 :00:05	detalle	c6	PM a PMC FIG
0 :20:17	0 :00:04	vivo2	M	situación GPG
0 :20:21	0 :00:08	detalle	r9	PAN del primer palo hacia el centro de la portería
0 :20:29	0 :00:02	balón	M	saque en corto a FIG
0 :20:31	0 :00:05	balón	c6	recoge FIG, pero parece que estaba anulado
0 :20:36	0 :00:05	vivo2	M	situación, el árbitro corre a consultar con el linier, éste entra en el campo
0 :20:41	0 :00:06	detalle	c6	PM árb y linier conversando; árb se va retrocediendo, linier desaparece de cuadro
0 :20:47	0 :00:09	vivo2	M	GPG: se ven los dos banderines
0 :20:56	0 :00:03	balón	c6	saca MUN
0 :20:59	0 :00:04	balón	M	remate de HIE, para DUT
0 :21:03	0 :00:05	detalle	C5	PA a PML HIE regresando; observa que le pasa el balón por encima fx a
0 :21:08	0 :00:07	repe	C9	del saque, el vuelo del balón, el remate y la parada; se escuchan protestas repentinas fx a
0 :21:15	0 :00:36	balón	M	ataque del MAD, pase de GER; corta el BAR, llega a SER
0 :21:51	0 :00:04	balón	r35	acompañando a la progresión de SER hacia el centro
0 :21:55	0 :00:11	balón	M	llega hasta SIM, que centra: córner
0 :22:06	0 :00:03	detalle	c4	PMC LUI
0 :22:09	0 :00:04	detalle	c8	PM SIM
0 :22:13	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :22:15	0 :00:13	detalle	r22i	trav del primer al segundo palo, apoyándose en CAS, al que se oye a lo lejos fx a
0 :22:28	0 :00:09	balón	M	remate de DAN?, que se la encuentra: desviado, para CAS
0 :22:37	0 :00:02	detalle	c4	PMC DAN, suena bronca
0 :22:39	0 :00:04	balón	M	SIGUEVIVO, BAR abre a la banda
0 :22:43	0 :00:05	balón	r35	LUI llega hasta la esquina y centra



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:22:48	0:00:14	balón	M	2850 chutazo de SIM al palo, el balón vuelve a SIM en la banda
0:23:02	0:00:02	detalle	c6	PM SIM quien, a la sazón, está jugando el balón
0:23:04	0:00:10	balón	M	SIM encara a ROB y llega a la línea de fondo; falta
0:23:14	0:00:03	detalle	c4	PM SIM levantándose
0:23:17	0:00:03	detalle	c6	PML ROB fx a
0:23:20	0:00:06	repe	c2	del tiro SIM fx a
0:23:26	0:00:03	vivo2	M	situación
0:23:29	0:00:05	detalle	c4	PM SIM
0:23:34	0:00:02	vivo2	M	situación
0:23:36	0:00:08	detalle	r22i	trav desde el primer palo; se oye a CAS colocando a MUN
0:23:44	0:00:04	vivo2	M	situación
0:23:48	0:00:02	detalle	c4	PM trasero COCU
0:23:50	0:00:02	vivo2	M	situación
0:23:52	0:00:03	detalle	C5	PCONJ de los marcajes
0:23:55	0:00:42	balón	M	especulando con el balón, llega a REI; antes, 2951 despeje de puños tirándose en plancha de CAS
0:24:37	0:00:01	balón	C5	REI le pega hacia delante
0:24:38	0:00:07	balón	M	FB fx a
0:24:45	0:00:06	repe	Cam4	del tiro SIM fx a
0:24:51	0:00:25	balón	M	derribo de HIE a RIV cerca de la banda
0:25:16	0:00:03	detalle	r35	PG trav RIV en el suelo de espaldas
0:25:20	0:00:01	vivo2	M	situación
0:25:21	0:00:06	detalle	c6	PM trasero árb, saca tarjeta a HIE, que pasa por el fondo del plano
0:25:27	0:00:06	detalle	C5	PML HIE
0:25:33	0:00:04	detalle	c4	PMC a PP RIV doliéndose en el suelo fx a
0:25:37	0:00:10	repe	c2	del acoso y derribo de HIE a RIV mx a
0:25:47	0:00:10	repe	r35	id fx a
0:25:57	0:00:03	vivo2	M	situación
0:26:00	0:00:03	detalle	c6	PMC HIE, entran en cuadro, en primer término, CEL y DAN
0:26:03	0:00:02	detalle	c4	PMC trasero de RIV
0:26:05	0:00:01	vivo2	M	situación
0:26:06	0:00:04	vivo2	r35	trav a buscar línea balón-portería
0:26:10	0:00:02	detalle	C5	PCONJ marcajes
0:26:12	0:00:01	vivo2	M	situación
0:26:13	0:00:02	detalle	c4	PCONJ marcajes
0:26:15	0:00:06	balón	M	GOL de LUI, peinando el balón en la falta; entran siluetas de brazos
0:26:21	0:00:05	detalle	c4	PM LUI festejándolo hacia el córner, se le arrojan encima compañeros
0:26:26	0:00:06	detalle	M	GGPG lenta PAN desde el córner donde están los del BAR hacia el centro
0:26:32	0:00:04	detalle	r35	de la montonera de jugadores, fotógrafos, seguridad
0:26:36	0:00:03	detalle	c6	PMC FIGO mx a
0:26:39	0:00:04	detalle	c4	PM LUI y demás mx a
0:26:43	0:00:05	detalle	C1	público mx a
0:26:48	0:00:02	detalle	a5	BQ BAR mx a
0:26:50	0:00:03	detalle	c6	PMC FIG de espaldas mx a
0:26:53	0:00:02	vivo2	M	situación GGPG fx a
0:26:55	0:00:09	repe	r35	trav del GOL, cerrando a tope, perdiendo foco mx a
0:27:04	0:00:08	repe	C1	del GOL, también desde el saque de XAV mx a
0:27:12	0:00:07	repe	r22i	del GOL, desde saque mx a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :27:19	0 :00:06	repe	c4	de la reacción LUI fx a
0 :27:25	0 :00:35	balón	M	una acción de RIV en el centro desata los OLÉS del público; luego, refriega en la banda de PUY y SER con GER
0 :27:50	0 :00:11	detalle	c6	forcejeo de PUY con GER, se incluye al linier; luego aparece el árb
0 :28:01	0 :00:01	vivo2	M	situación
0 :28:02	0 :00:05	detalle	c4	PM árb, también se ve a los otros, FIG está mediando
0 :28:07	0 :00:02	detalle	a5	PM SER haciendo indicaciones fx a
0 :28:09	0 :00:09	repe	Cam4	del GOL mx a
0 :28:18	0 :00:06	repe	a5	de la reacción del BQ BAR fx a
0 :28:24	0 :00:50	balón	M	diversas alternativas; al final, FB; hay ocho segundos de situación, después
0 :29:14	0 :00:05	detalle	c4	PMC LUI, se le cruza un compañero fx sobre su cara a
0 :29:19	0 :00:06	repe	c2	del GOL LUI, sólo del gesto del remate; suena un clamor repentino de fondo fx a
0 :29:25	0 :00:14	balón	M	RAU está a punto de poder rematar junto al área pequeña: córner
0 :29:39	0 :00:08	detalle	c6	PMC RAU, pasa por delante de DUT, con la red de fondo
0 :29:47	0 :00:03	detalle	c4	PM DUT, está gritando, pero no se le oye fx a
0 :29:50	0 :00:06	repe	C5i	del casi remate de RAU fx a
0 :29:56	0 :00:16	balón	M	recupera el BAR; RIV se la pone en la banda a SIM
0 :30:12	0 :00:06	balón	C5	MUN le quita el balón a SIM
0 :30:18	0 :00:04	balón	M	GUT hace una pared larga con MUN
0 :30:22	0 :00:03	balón	C5	MUN alza la cabeza y pasa al centro
0 :30:25	0 :00:22	balón	M	DUT despeja largo y corta HIE, que pasa al centro
0 :30:47	0 :00:04	balón	r35	MAKE va hacia la banda y pasa en vertical
0 :30:51	0 :00:23	balón	M	tras un ataque largo del MAD, RAU intenta una vaselina desde cerca de la línea frontal, sale fuera por poco
0 :31:24	0 :00:09	detalle	c6	PMC a PP RAU, lamentándose y, luego, excusándose con GUTI, al que no veremos fx a
0 :31:33	0 :00:08	repe	C9	de la vaselina de RAU desde el pase MUN mx a
0 :31:41	0 :00:09	repe	c8	del control y la vaselina RAU mx a
0 :31:50	0 :00:05	repe	c6	de la reacción de RAU -se dio en vivo- fx a
0 :31:55	0 :00:32	balón	M	YAVIVO avance del BAR, FB en 38 05; se saca; falta contra el BAR en 3815, se saca; pase largo que corta COCU
0 :32:27	0 :00:02	balón	c6	corta COCU
0 :32:29	0 :00:05	balón	M	falta de GER sobre SER
0 :32:34	0 :00:02	detalle	c6	PMC trasero de SER
0 :32:36	0 :00:03	detalle	c4	PPL GER cabizbajo, luego erguido perfil fx a
0 :32:39	0 :00:08	repe	r9	de la vaselina RAU fx a
0 :32:47	0 :00:40	balón	M	llega a LUI en la banda
0 :33:27	0 :00:02	balón	C5	LUI pisa el balón, amagando con un compañero que le dobla por fuera, y va hacia el interior
0 :33:29	0 :00:20	balón	M	centra SIM desde la banda, y casi hay remate; la recupera SER, que centra desde la izq ahora, y el balón se pasea sobre el larguero: fuera
0 :33:49	0 :00:03	detalle	c4	PMC LUI, aunque no haya sido el último protagonista
0 :33:52	0 :00:02	detalle	c6	intento de PML de CAS, pero está tapado siempre
0 :33:54	0 :00:04	detalle	C9	? PCONJ -PM- personalidades en el palco: PIQUÉ, GASPAS, FLOREN y señora fx a
0 :33:58	0 :00:08	repe	c8	PA SER gesticulando
0 :34:06	0 :00:24	balón	M	GGPG esperando para saque con todo el EJE; GUT pierde a diez metros de la frontal
0 :34:30	0 :00:06	detalle	c6	PMC GUT trasero y se gira fx a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :34:36	0 :00:08	repe	c8	de la acción de GUT sobre XAV fx a
0 :34:44	0 :00:12	balón	M	llega a la banda, KAR presiona a DAN iic
0 :34:58	0 :00:01	balón	C5	DAN retrasa
0 :34:59	0 :00:12	balón	M	se cede a DUT
0 :35:11	0 :00:04	detalle	a5	PML SERR gesticulando enérgicamente mx a
0 :35:15	0 :00:08	balón	M	YAVIVO mano de DAN en un salto con HIE
0 :35:23	0 :00:05	detalle	c4	PMC DAN, varios cruces y sigue con la mirada el saque del balón
0 :35:29	0 :00:23	balón	M	FIG se la pasa a GER en la banda
0 :35:52	0 :00:07	balón	c6	FB, le pasan el balón a GER y saca
0 :35:59	0 :00:10	balón	M	intento de internada de GER, córner
0 :36:08	0 :00:05	detalle	c6	PMC GER
0 :36:13	0 :00:05	vivo2	M	MUN acude a sacar; situación
0 :36:18	0 :00:06	detalle	c6	PMC FIG, agachado
0 :36:24	0 :00:03	detalle	c4	PMC RAU y, luego, también LUI con la red al fondo
0 :36:27	0 :00:02	detalle	C5	PA DUT; ahora sí se le oye
0 :36:29	0 :00:21	balón	M	después del saque en corto, recupera el BAR; RIV lanza a DAN
0 :36:50	0 :00:04	balón	r35	DAN encara y corta hacia el centro
0 :36:54	0 :00:07	balón	M	recupera el MAD cerca de la banda
0 :37:01	0 :00:06	balón	r35	GER pierde ante la presión de DAN
0 :37:07	0 :00:22	balón	M	falta de LUI a KAR; se pidió penalti a LUI
0 :37:29	0 :00:05	detalle	C5	PCONJ LUI ayuda a levantarse a KAR; vuelve al trote lamentándose fx a
0 :37:34	0 :00:16	repe	C1	del pase a LUI y el supuesto penalti de KAR mx a
0 :37:40	0 :00:05	repe	c8	del posible penalti fx a
0 :37:45	0 :00:11	balón	M	YAVIVO pared larga a FIG, que se va por la línea de fondo
0 :37:56	0 :00:09	detalle	c4	PMC FIG, con aspecto de abatido; se le deja salir de cuadro y hay un cambio de foco al público que, por cierto, colabora haciendo gestos al jugador; mx a
0 :38:05	0 :00:19	balón	M	de GGPG a GPG saca de fondo el BAR, recupera el MAD, que vuelve a perder -FIG no puede recibir-, contraataca el BAR por medio de SIM
0 :38:34	0 :00:03	balón	c4	SIM conduce el balón
0 :38:37	0 :00:08	balón	M	hay rebotes: FB a favor del BAR
0 :38:45	0 :00:03	detalle	c4	PMC perfil LUI
0 :38:48	0 :00:13	balón	M	envían a la banda A, donde está SER
0 :39:01	0 :00:04	balón	r35	SER encara a GER, y va hacia el centro
0 :39:05	0 :00:11	balón	M	después de un corte, recupera PUY, se interna y dispara: córner
0 :39:16	0 :00:07	detalle	c4	PMC PUY recolocándose, resoplando
0 :39:23	0 :00:03	vivo2	M	GGPG situación
0 :39:26	0 :00:16	detalle	r22i	trav del primer palo hacia la posición de CAS, a quien se escucha de fondo; mx a
0 :39:42	0 :00:12	balón	M	despeja CAS de puños, y luego MUN envía hacia FIG en la banda C
0 :39:54	0 :00:13	balón	C5	entra PUY a FIG en falta; se queda con ambos y luego con PT FIG; se ve al árb con la tarjeta en la mano
0 :40:07	0 :00:04	vivo2	M	situación fx a
0 :40:11	0 :00:06	repe	c8	de la falta fx a
0 :40:17	0 :00:06	detalle	c6	PM PUY junto a FIG; mx a
0 :40:23	0 :00:20	balón	M	YAVIVO, falta de COC a RAU
0 :40:43	0 :00:03	detalle	c6	PMC RAU, se ve a COC de fondo
0 :40:46	0 :00:01	vivo2	M	situación
0 :40:47	0 :00:04	detalle	c4	PMC COC quejándose al linier

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :40:51	0 :00:03	vivo2	M	situación fx a
0 :40:54	0 :00:10	repe	c8	de la acción de COC sobre RAU fx a
0 :41:04	0 :00:03	vivo2	M	situación
0 :41:07	0 :00:03	detalle	c6	PMC a PP FIG perfilero
0 :41:10	0 :00:03	vivo2	M	situación, colocando la barrera
0 :41:13	0 :00:02	detalle	C5	colocación de la barrera
0 :41:15	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :41:17	0 :00:04	detalle	c3	PM trasero ROB
0 :41:21	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :41:23	0 :00:02	detalle	c6	PPP FIG perfil se cruza un momento la calva de ROB
0 :41:25	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :41:27	0 :00:02	detalle	c3	PM trasero ROB
0 :41:29	0 :00:02	detalle	c6	PPP perfilero FIG, mira abajo
0 :41:31	0 :00:02	detalle	r9	PG desde atrás de la portería
0 :41:33	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :41:35	0 :00:04	detalle	C5	árb discutiendo con la barrera, sale de cuadro con prisa
0 :41:39	0 :00:02	detalle	c6	PMC a PP FIG perfil
0 :41:41	0 :00:02	detalle	c3	PTL ROB de espaldas, iniciando la carrera para lanzar
0 :41:43	0 :00:05	balón	M	finalmente, tira FIG, rebota en la barrera: córner
0 :41:48	0 :00:08	detalle	c4	PMC trasero de FIG, cambia el foco hacia el público de fondo, que está increpándole fx a
0 :41:56	0 :00:06	repe	C1	del lanzamiento de la falta fx a
0 :42:02	0 :00:11	balón	M	saque del córner y remate flojo GER, para DUT
0 :42:13	0 :00:03	vivo2	r9	PG de la portería mientras se levanta DUT
0 :42:16	0 :00:06	detalle	c6	PMC a PM GER regresando fx a
0 :42:22	0 :00:07	repe	r9	del remate, ajustado al palo fx a
0 :42:29	0 :00:14	balón	M	YAVIVO ataque del BAR; derribo a SIM cerca del área, ley ventaja, tira LUI muy alto
0 :42:43	0 :00:02	detalle	C5	PT SIM en el suelo boca abajo
0 :42:45	0 :00:01	detalle	c4	PPL LUI
0 :42:46	0 :00:09	detalle	c8	PM ROB, que se acerca a SIM; se agacha, PCONJ porque aparecen árb y RIV fx a
0 :42:55	0 :00:09	repe	C1	de toda la jugada anterior: le llega el balón a SIM, le derriba ROB, tira LUI; mx a
0 :43:04	0 :00:11	repe	r35	otra; mx a
0 :43:15	0 :00:06	repe	c2	del remate anterior de GER y la parada de DUT fx a
0 :43:21	0 :00:03	vivo2	M	situación, GGPG ajustándose al EJE y al balón
0 :43:24	0 :00:07	detalle	C5	PT SIM tocándose el pie izquierdo, pasa el cuerpo de ROB -no se ve la cabeza-, a PA SIM
0 :43:31	0 :00:14	balón	r22i	PG cambian el balón, HIE lanza el inservible fuera, CAS coloca el bueno; trav hacia r2, se saca, y hay un pase dentro del campo; mx a
0 :43:45	0 :00:33	balón	M	el BAR recupera sobre su frontal y sale en contraataque, llega a LUI en la banda
0 :44:19	0 :00:04	balón	C5	LUI conduce el balón
0 :44:23	0 :00:08	balón	M	derribo a RIV a quince metros de la frontal
0 :44:31	0 :00:05	detalle	c4	PMC RIV levantándose y pidiendo el balón; se cruzan árb y alguien del MAD, y hacen de cortinilla
0 :44:36	0 :00:04	detalle	a5	PMC SER haciendo alguna indicación acerca de quién tiene que tirar la falta fx a
0 :44:40	0 :00:07	repe	C1	de la acción de GER sobre RIV fx a
0 :44:47	0 :00:04	vivo2	M	situación, se escucha a CAS pidiendo cuatro jugadores para la barrera

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :44:51	0 :00:03	detalle	c6	PMC CAS
0 :44:54	0 :00:07	vivo2	M	situación, vuelva a escucharse a CAS
0 :45:01	0 :00:03	detalle	C5	PML árb indicando la posición a la barrera
0 :45:04	0 :00:02	detalle	c6	PM CAS gritando
0 :45:06	0 :00:01	vivo2	M	situación
0 :45:07	0 :00:03	detalle	c4	PMC RIV perfil
0 :45:10	0 :00:01	vivo2	M	situación
0 :45:11	0 :00:04	detalle	c6	PMC CAS, primero está tapado, aguarda hasta que se le ve
0 :45:15	0 :00:04	vivo2	M	situación, el árb sigue delante de la barrera
0 :45:19	0 :00:02	detalle	C5	PCONJ barrera
0 :45:21	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :45:23	0 :00:06	detalle	r35	PTL RIV preparado, inicia la carrera para lanzar
0 :45:29	0 :00:04	balón	M	el tiro rebota en la barrera: córner
0 :45:33	0 :00:09	detalle	c4	PMC RIV, caminando de perfil; entra en cuadro FIG, que está hablando en tres cuartos: la cámara se queda con él, y RIV desaparece de cuadro
0 :45:42	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :45:44	0 :00:04	detalle	r22i	trav de 2i a 2
0 :45:48	0 :00:03	detalle	a5	PML muestran la tablilla: quedan dos minutos; mx a
0 :45:51	0 :00:02	vivo2	M	situación
0 :45:53	0 :00:02	vivo2	C5	PT XAV tomando la distancia para lanzar el córner
0 :45:55	0 :00:03	detalle	c4	PML de DAN desmarcándose
0 :45:58	0 :00:50	balón	M	despeje FB de ROB (se saca en 14"); el BAR cede al portero y luego ataca, llega a LUI en la banda
0 :46:48	0 :00:04	balón	r35	LUI la pierde frente a GER, recupera PUY
0 :46:52	0 :00:19	balón	M	centra DAN sobre la banda, despeja la defensa y suena el pitido final
0 :47:11	0 :00:03	detalle	C5	PA árb indicando el final del primer tiempo; mx a

## AII.8.2. Planta escenográfica Par8



## AII.9a. Documentación Par9a

### AII.9a.1. Guión Técnico

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :00:00	0 :00:01	detalle	c6	c56 el final del pitido del árbitro, con una camiseta italiana en primer término
0 :00:01	0 :00:32	balón	M	especulaciones, pared bonita de ZIDANE con ROB en 322, pasa aquél a FIGO en la banda
0 :00:34	0 :00:02	vivo2	Ca5	corto FIGO
0 :00:35	0 :00:12	balón	M	se mueve bola, tiro fuera ROB 340
0 :00:47	0 :00:02	detalle	c5	gesto ROB, parece de TVE
0 :00:49	0 :00:05	detalle	c5	las dos cámaras parecen estar en el mismo sitio es un plano un poco más abierto que el anterior parece del C+, por estrategia de aguantar hasta las repes
0 :00:49	0 :00:06	detalle	c6	es, más bien, c5-c6 es casi el mismo plano que el anterior, salta un poco, incluso aguantan hasta la entrada de la repe, por eso supongo que es de C+ repe por corte
0 :00:54	0 :00:07	repe	c6	repe del tiro de ROB parece estar en c5-c6, porque se ven las piernas del linier parece super slow entra y sale por corte
0 :01:01	0 :00:09	vivo2	c2	PT del portero que va a sacar BUFFÓN se resbala
0 :01:09	0 :00:13	balón	M	ná derribo DEL PI a MAK
0 :01:22	0 :00:03	detalle	c5	gesto MAK levantándose parece la de TVE
0 :01:25	0 :00:22	balón	M	cambio juego ROB a FIGO de IIIA a IIC
0 :01:47	0 :00:02	vivo2	Ca5	avanza FIGO y va a centrar
0 :01:49	0 :00:10	balón	M	remate ROB desde lejos 450 a centro FIGO pasado
0 :01:59	0 :00:05	detalle	c6	FALLO corto de ZID que no tiene nada que ver con la jugada habla con MOR en 500
0 :02:04	0 :00:03	detalle	Cám6	FALLO PT a PML de HIE, nada que ver tampoco
0 :02:07	0 :00:01	balón	M	BUFF colocando el balón FALLO súper corto: no llega a 1", no viene al caso tampoco se ve que han pillado un cambio de plano
0 :02:08	0 :00:01	detalle	c6i	FALLO banquill MAD, DEL B se va a levantar esta cám está al hombro
0 :02:09	0 :00:04	detalle	c6	PC ROB regresando
0 :02:13	0 :00:04	detalle	c6i	DEL B de pie, instrucciones se sale del cuadro posible: el operador no puede ponerse en pie y pasa al otro lado de la publi
0 :02:17	0 :00:05	vivo2	Ca5	saque BUFF
0 :02:22	0 :00:25	balón	M	triangula y juega JUVE por la dcha hay un centro de THURAM, rechazado
0 :02:57	0 :00:05	vivo2	c6	THUR por la banda
0 :03:02	0 :00:10	balón	M	centro THUR despeja IKE cabeza NEV no llega TRE
0 :03:12	0 :00:05	detalle	c6	PC TRE
0 :03:17	0 :00:01	balón	Ca5	parece mix muy rápido: 10 frs. o menos
0 :03:17	0 :00:07	repe	c3	del tiro ROB de 450
0 :03:24	0 :00:14	balón	M	SALG choca con ZAMP y cede fuera
0 :03:38	0 :00:02	detalle	c6	PC FIGO asintiendo
0 :03:40	0 :00:03	detalle	Ca5	PC SALG regresando -más atinado

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :03:43	0 :00:15	balón	M	nada
0 :03:58	0 :00:01	vivo2	c5	toca HELG
0 :03:59	0 :00:11	balón	M	falta a FIGO
0 :04:10	0 :00:01	detalle	c5	gesto dolor FIGO suelo lo dejan durar sólo unos frames
0 :04:10	0 :00:03	detalle	Cám6	FALLO PC FIGO que se duele
0 :04:13	0 :00:03	detalle	c5	FIGO se levanta mismo que 36 entra mix rápido
0 :04:16	0 :00:04	repe	Ca5	falta a FIGO
0 :04:20	0 :00:04	repe	C5i	id
0 :04:24	0 :00:09	balón	M	YA EN JUEGO la vuelve a tocar FIGO, saque de banda
0 :04:33	0 :00:01	detalle	c5	PC FIGO regresando lo dejan durar muy poco
0 :04:33	0 :00:05	detalle	c6	FALLO PC FIGO regresando hasta que se gira
0 :04:38	0 :00:02	detalle	M	SALG va a por el balón para sacar
0 :04:40	0 :00:03	detalle	Cám6	DEL B, de pie, da consejos
0 :04:43	0 :00:01	vivo2	Ca5	SALG va a sacar de banda
0 :04:44	0 :00:55	balón	M	varias pérdidas ROB tacón 830 recupera JUVE
0 :05:49	0 :00:03	balón	c5	PT THUR toca a PC balón rodando C+
0 :05:52	0 :00:05	balón	M	le llega a DEL PI
0 :05:57	0 :00:02	vivo2	c5	DEL PI con la bola C+
0 :05:59	0 :00:06	balón	M	la pierde DEL PI
0 :06:05	0 :00:03	detalle	c5	PC DEL PI C+
0 :06:08	0 :00:01	detalle	c5	FALLO PC DEL PI casi igual TVE
0 :06:09	0 :00:28	balón	M	YA EN JUEGO PELIGRO corre RON hacia el saque de banda de ROB, tira 911 para BUFF el master cierra si hay tiro a puerta ¿será el master de la española? Sí luego sale IK y la despeja a fuera
0 :06:37	0 :00:06	detalle	c5	PC IKE C+, TVE otro igual
0 :06:43	0 :00:03	vivo2	M	mientras se saca
0 :06:46	0 :00:03	detalle	c3	PML TRE en zona remate C+
0 :06:49	0 :00:01	vivo2	M	FALL mientras se saca de banda apenas da tiempo a percibir un parpadeo
0 :06:49	0 :00:01	vivo2	Ca5	el saque DEL PI
0 :06:50	0 :00:10	balón	M	centro remate TREZ peligro fuera o córner fallo HELG
0 :07:00	0 :00:01	detalle	c4	PC TREZ protestando el posible córner
0 :07:00	0 :00:07	detalle	c5	FALLO PC TREZ igual C+ ROT trez MIX a
0 :07:07	0 :00:08	repe	c6	control pecho y tiro de TREZ MIX a
0 :07:15	0 :00:04	repe	c8i	FALLO vuelven a esta repe cuando está todavía, pero ya no se ve el tiro MIX lento: a mano



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:07:19	0:00:14	balón	M	falta a MAK
0:07:34	0:00:01	detalle	c4	FALLO PC MAK parpadeo
				hay un jugador por en medio
0:07:34	0:00:03	detalle	c6	PC MAK casi igual, sale a correr
				C+
0:07:37	0:00:03	vivo2	M	mientras se saca la falta, al correr MAK
0:07:40	0:00:04	repe	C5i	falta a MAK
				salen por corte
0:07:44	0:00:07	vivo2	Ca5	FIG y ROB junto al balón para sacar
0:07:51	0:00:04	detalle	c2	PC GUTI
				C+
0:07:55	0:00:01	detalle	c6	BUFF coloca barrera, no se le ve, le tapa TREZ
0:07:56	0:00:01	vivo2	Ca5	en la carrerilla, a punto de sacar
				dejan sólo unos frames
				MIX a
0:07:57	0:00:02	detalle	C5i	PC RON al remate
				como está de frente, supongo que es del áng contr
0:07:59	0:00:01	vivo2	Ca5	ROB iniciando el saque
0:08:00	0:00:07	balón	M	tiro alto ROB de falta
				el master se cierra
0:08:07	0:00:01	detalle	c5	FALLO PML ROB volviendo
				sólo se ven unos frames
				puede que sea la c6
0:08:07	0:00:04	detalle	c2	PC BUFF, le tiran el balón
				C+
0:08:11	0:00:05	detalle	c6	PC ROB recuperando la posición
0:08:16	0:00:01	repe	c2	FALLO final de una repe
				vuelven del plano anterior sobre la mitad de la cortinilla -se trata de la
				de la realización internacional de TVE-, en que se abandona la repe
				del tiro y se sale a M
0:08:17	0:00:03	vivo2	M	mientras saca BUFF
0:08:20	0:00:01	vivo2	c2	inicio carrera saque
0:08:21	0:00:03	vivo2	c2	PD del BALON
				C+
0:08:24	0:00:02	detalle	c2	VIVO ya PC BUFF de espaldas
				MIX lento a M
0:08:25	0:00:40	balón	M	recibe ZID solo y mete a RON, fj y tira alto
0:09:05	0:00:01	detalle	c5	FALLO PC RON, de espaldas
				otra pillada
0:09:05	0:00:11	detalle	c6	PC RON que se gira
				muchos jugadores delante
				Ron parece mirar a cámara C+
0:09:16	0:00:01	detalle	c2	PGC linier que ha indicado fj
0:09:17	0:00:09	vivo2	M	BASURA mientras coloca y saca buff
0:09:27	0:00:02	vivo2	Ca5	carrerilla para sacar
0:09:29	0:00:10	balón	M	falta de MOR
0:09:39	0:00:02	detalle	c6	PC MOR
0:09:41	0:00:05	repe	M	análisis fj RON
				atención, que es con M
0:09:46	0:00:34	balón	M	YA VIVO
				MIX lenta
				ROT resultado 1250
				posible mano DEL PI 1255
0:10:19	0:00:04	detalle	c7	PC SALG tapado todo el rato
				C+
0:10:23	0:00:02	detalle	c2	PC banq JUVE
<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>

0:10:25	0:00:01	vivo2	M	FALLO apenas se ve nada, de pillado
0:10:25	0:00:02	detalle	c5	YA VIVO PC DEL PI bastante tapadillo
0:10:27	0:00:10	balón	M	remate BIRINDELLI, corner que no puede evitar IKE
0:10:37	0:00:01	detalle	c4	PC BIRIN lamenta TVE
0:10:38	0:00:03	detalle	c5	FALLO pilla zoom regresa IKE C+
0:10:41	0:00:06	repe	C5i	del tiro BIRIN y del esfuerzo IKE
0:10:47	0:00:05	repe	c8i	FALLO? final repe IKE TVE se ve el comienzo cortinilla de vuelta
0:10:52	0:00:03	repe	c6	NO AÑADE: de la vuelta de IKE parece súper slow
0:10:55	0:00:02	vivo2	M	mientras va a sacarse
0:10:57	0:00:03	detalle	c3	desmarques: TRE, HEL TVE
0:11:00	0:00:04	detalle	c6	PC IKE TVE
0:11:04	0:00:05	detalle	C6i	PC HEL y TREZ están de cara, en paralelo: no parece un ángulo contrario centrado C+
0:11:09	0:00:02	vivo2	Ca5	carrerilla saque
0:11:11	0:00:06	balón	M	despeja IKE puños
0:11:18	0:00:02	balón	c5	avanza THUR, autopase
0:11:20	0:00:02	balón	M	se le va largo
0:11:22	0:00:04	balón	c6	se le va a MAK, la cám se queda aquí fuera
0:11:26	0:00:02	balón	M	fuera
0:11:28	0:00:03	detalle	c4	PC THUR
0:11:31	0:00:01	vivo2	M	mientras van a sacar
0:11:32	0:00:08	repe	c6	del avance de THUR, C+ NO AÑADE mucho: también en corto
0:11:40	0:00:08	balón	M	mala apertura ZID a SALG
0:11:48	0:00:02	balón	Ca5	SALG
0:11:50	0:00:08	balón	M	fuera banda JUVE
0:11:58	0:00:02	detalle	c5	PC BIRIN, que la ha tirado fuera
0:12:00	0:00:02	vivo2	Ca5	FIG se la da a SALG con la mano
0:12:02	0:00:02	balón	M	hasta justo el saque de SALG
0:12:04	0:00:01	detalle	Cám6	YA VIVO PC entr JUVE NO AÑADE: viéndolas venir C+
0:12:05	0:00:18	balón	M	buen pase GUT a ZID y RON, el primero se la deja atrás luego, SALG le da a DEL PI
0:12:23	0:00:02	detalle	c5	PC DEL PI no pintaba gran cosa: acaba de darse un pase muy bueno
0:12:25	0:00:01	detalle	c2	PC SALG
0:12:26	0:00:03	detalle	c6	PC RON C+
0:12:29	0:00:04	repe	c6	del pase GUTI muy buena, un poco demasiado cerrada, porque no se ve la cabeza de ZID, pero en la línea C+
0:12:33	0:00:05	detalle	Cám6	FALLO la pillan cerrando sobre bq JUVE
0:12:38	0:00:01	detalle	Ca5	FALLO pilladísimo PC ÁRB
0:12:38	0:00:04	vivo2	M	saca y el ÁRB ordena más atrás
0:12:42	0:00:05	detalle	Ca5	PML ÁRB, abre a la indicación a IULIANO, que corre

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:12:47	0:00:03	detalle	c5	PC IUL
0:12:50	0:00:03	detalle	c4	YA VIVO PC ZID C+
0:12:53	0:00:01	detalle	Cám6	YA VIVO PC HIE C+
0:12:54	0:00:06	balón	M	
0:13:00	0:00:01	balón	Ca5	ná, sale de cuadro
0:13:00	0:00:10	balón	M	despeja BUFF fuera
0:13:10	0:00:01	detalle	c4	FALLO pilladísimo, BUFF TVE
0:13:10	0:00:05	repe	c6	de la entrada de SALG a DEL PI muy fea, pero somos jueces parece SS, luego ENTRA BARRIDO C+
0:13:14	0:00:09	vivo2	Ca5	SALG para colocarse saque banda entra otro balón y lo echa fuera
0:13:23	0:00:27	balón	M	envío de THUR a DEL PI, con tiro, pero FJ TREZ
0:13:50	0:00:01	detalle	c5	FALLO pilladísimo PC TREZ TVE
0:13:50	0:00:03	detalle	c6	más cerrado, PC TREZ
0:13:53	0:00:02	detalle	c4	FALLO PC NEV no participaba en la jugada C+
0:13:54	0:00:03	detalle	Cám4	PC ÁRB
0:13:57	0:00:14	balón	M	pase de ZID a ROB paralelo a la banda
0:14:12	0:00:02	balón	c4	PT ROB controla
0:14:14	0:00:05	balón	M	ROB a RON, derribo
0:14:19	0:00:03	detalle	c4	PC RON en el suelo, de espaldas CORT a
0:14:22	0:00:06	repe	M	FJ, otra vez con M C+
0:14:28	0:00:07	repe	c6	del derribo a RON C+ SS MIX a
0:14:35	0:00:18	repe	c5	** PC CONTE protestando al árbitro es repe en play C+
0:14:43	0:00:04	detalle	c6	PC BUFF colocando barrera muy bueno
0:14:46	0:00:04	detalle	c4	PT barrera desde el costado
0:14:50	0:00:03	vivo2	M	colocando barrera
0:14:53	0:00:01	detalle	Ca5	** alrededores del balón, con barridito al entrar no sale uno sospechoso de lanzar: ROB
0:14:54	0:00:05	detalle	c2	PP ROB muy bueno, pero no es el que lanzará C+
0:14:59	0:00:26	balón	M	tiro falta ZID, paradón BUFF luego retrasan a BUFF
0:15:25	0:00:06	balón	c4	PT BUFF va a darle largo
0:15:31	0:00:05	repe	Ca8	SIGUE VIVO paradón BUFF CORT izq a dcha, siempre
0:15:36	0:00:06	repe	c6	SIGUE VIVO paradón BUFF MIX a
0:15:42	0:00:03	balón	M	la echa fuera ROB
0:15:45	0:00:07	detalle	c5	CORT de vuelta: es igual, de izq a dcha PC ROB CORTI a (es más dura y sin arabescos)

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :15:52	0 :00:03	repe	c5	NO AÑADE del paradón, más que la pericia del cámara, que cierra más -demasiado, creo yo- además es precipitado, aunque lo apoyan los narradores MIX a
0 :15:55	0 :00:06	balón	M	YA VIVO, ZAMB por la banda
0 :16:01	0 :00:04	balón	c6	THUR a NEV, pierde
0 :16:05	0 :00:16	balón	M	detalle MAK en VA FIGO abre a RON
0 :16:22	0 :00:01	balón	Ca5	PT RON, centra
0 :16:23	0 :00:05	balón	M	caída ZID (centro RON al 2 palo)
0 :16:28	0 :00:01	detalle	c5	FALLO pilladísimo PC ZID TVE
0 :16:28	0 :00:07	detalle	c3	PC ZID levantándose C+ CORTI a
0 :16:35	0 :00:06	repe	C5i	FALLO caída ZID CORT para entrar, RÓT inverso pero se olvida cambiar a MIX, cambia por CORT NO ACLARA
0 :16:41	0 :00:01	repe	c5	FALLO pilla al final la repe de TVE sólo se le ve caer y cortinilla diferente para volver al juego sigue RÓT y no es; C+
0 :16:42	0 :00:14	balón	M	FALLO se dejan RÓT inv hasta el 1946 CORTI TVE avance FIGO tras corte HIE
0 :16:56	0 :00:03	balón	Ca5	FIGO cae área
0 :16:59	0 :00:30	balón	M	se va fuera pase THUR sobre DEL PI
0 :17:29	0 :00:01	detalle	c5	PC DEL PI muy cortito CORTI a
0 :17:30	0 :00:05	repe	c6	detalle MAK C+ MIX a
0 :17:36	0 :00:14	balón	M	BASURA FIG cede saque banda DEJAN ¡8"! Para un saque banda
0 :17:50	0 :00:03	detalle	c5	PC FIG de espaldas casi
0 :17:53	0 :00:03	detalle	c6	PC NEV
0 :17:56	0 :00:03	vivo2	Ca5	se prepara para el saque BIRIN y saca
0 :17:59	0 :00:10	balón	M	balón para NEV, bloca IKE
0 :18:09	0 :00:03	vivo2	c3	PT NEV IKE, se queda con éste, que saca
0 :18:12	0 :00:01	detalle	c5	SIGUE VIVO PML BIRIN
0 :18:13	0 :00:07	balón	M	falta TUD
0 :18:20	0 :00:04	detalle	c6	YA VIVO PC TUDOR
0 :18:24	0 :00:20	balón	M	TIRO FIGO, fuera antes tiro RON 2133 rebota defensa
0 :18:45	0 :00:03	detalle	c4	PC FIGO
0 :18:48	0 :00:02	detalle	c5	PC BUFF
0 :18:50	0 :00:01	detalle	c2	PC IUL en el suelo le rebotó el tiro de RON
0 :18:51	0 :00:07	repe	c6	de la caída de ZID en el área entró por CORT dura va bloque
0 :18:58	0 :00:02	repe	c6	del tiro falta ZID, PC BUFF colocando barrera es en microsecuencia
0 :18:59	0 :00:07	repe	c6	paradón BUFF SS

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:19:06	0:00:05	repe	C5i	del tiro fuera FIGO
0:19:11	0:00:04	vivo2	Ca5	saque puerta BUFF
0:19:15	0:00:13	balón	M	NEV fuera
0:19:28	0:00:01	detalle	c5	FALLO pillado PC ZAMB
0:19:29	0:00:02	detalle	c6	EL MISMO
0:19:31	0:00:04	detalle	c4	PC NEDVED de espaldas
0:19:35	0:00:01	vivo2	c6	FALLO ROB va a sacar de banda pilladísimo
0:19:37	0:00:03	detalle	c5	PC HELG de cara
0:19:41	0:00:22	balón	M	RÓT resultado en 2251 es min 1957 de partido el balón acaba en incursión FIGO
0:20:03	0:00:02	balón	Ca5	PT FIGO
0:20:05	0:00:12	balón	M	centro FIG rechace centro ZID rechace
0:20:17	0:00:02	balón	c5	corren Zid y NED muy bueno, justo en el eje
0:20:19	0:00:01	balón	c6	FALLO mismo plano, menos en el eje pillao
0:20:19	0:00:04	balón	c5	han rodado por el suelo PT de los dos
0:20:23	0:00:07	balón	M	llega a en la banda
0:20:30	0:00:01	balón	Ca5	FIG la devuelve enseguida
0:20:31	0:00:32	balón	M	varias alternativas y centros del MAD desde las dos bandas acaba en córner
0:21:04	0:00:05	repe	c6	??? GUTI es entrado por DEL PI no sé a qué responde, ni cuándo ha pasado esto CORTI para entrar
0:21:09	0:00:01	detalle	c2	PC BUFF colocando a la defensa para el córner
0:21:10	0:00:03	vivo2	Ca5	PT FIG a punto de sacar córner
0:21:13	0:00:01	vivo2	M	FALLO parpadeo mientras va a sacar el córner
0:21:13	0:00:01	detalle	c4	FALLO PC ZID de espaldas parpadeo
0:21:14	0:00:09	balón	M	sin consecuencias, la pilla MAK
0:21:23	0:00:02	balón	Ca5	PT MAK
0:21:25	0:00:52	balón	M	llega a SALG varias alternativas carrera FIG 2435 detalle NED 2508
0:22:17	0:00:01	balón	Ca7	PC SALG parpadeo
0:22:18	0:00:15	balón	M	ná llega a BUFF
0:22:33	0:00:02	balón	c4	** PT BUFF este es el plano que a mí no me gusta porque no deja ver la presión
0:22:34	0:00:22	balón	M	GOL de RON FIGO en IIIC va a IIB con RON, pared con MOR y tira en IB-IIB
0:22:56	0:00:01	detalle	c5	FALLO PC RON de espaldas, celebrando parpadeo
0:22:57	0:00:02	detalle	Cám6	BQ júbilo no se ve a DEL B puede ser C7
0:22:59	0:00:04	detalle	c5	PC RON, que se gira y le abrazan
0:23:05	0:00:02	detalle	c6	FALLO el mismo plano, casi
0:23:07	0:00:01	detalle	C5i	NO sé qué cam PC ZAMBROTTA
0:23:08	0:00:01	detalle	c4	PC BUFF
0:23:09	0:00:02	detalle	Cám6	NO AÑADE PC DEL B justo cuando no hace nada, cuando va a hacerlo, le despinchan
0:23:12	0:00:02	detalle	c6	PC RON, ya de cara y sin gente delante
0:23:14	0:00:01	detalle	Cám6	NO SÉ, una elevada: Público

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :23:15	0 :00:01	detalle	c4	NO SÉ: Públ desde abajo
0 :23:16	0 :00:04	detalle	c5	PC TUD, derrotado
0 :23:20	0 :00:03	detalle	Cám6	PC DEL B haciendo indicaciones
0 :23:22	0 :00:04	detalle	c6	PC RON montándose sobre ROB sale a CORTI
0 :23:26	0 :00:05	repe	C5i	del GOL, áng inv RÓT
0 :23:34	0 :00:06	repe	c4	del gol, centrada en FIG y luego en RON: se come la pared
0 :23:40	0 :00:02	repe	c4	montada: comienza con el pase de FIG aquí...
0 :23:42	0 :00:08	repe	C1	** del resto no sé por qué no hacen estos montajes por corte (igual, porque cambiar la operación es difícil)
0 :23:50	0 :00:03	detalle	c5	YA EN VIVO PC RON
0 :23:53	0 :00:22	balón	M	RÓT resul: 2400 de partido es 2655 de CD ná, se pierde el balón en IIC fuera banda
0 :24:15	0 :00:13	repe	Cám6	de DEL B dando indicaciones a HIE después del gol
0 :24:28	0 :00:01	repe	Ca5	FALLO se han colado sobre la repe de TVE, y no han sido capaces de salir después de la suya: aquí sólo se ve, en un parpadeo, el balón que acaba de tocar la red
0 :24:28	0 :00:05	repe	C2i	de sólo el tiro la cám sigue el balón
0 :24:34	0 :00:01	repe	c8i	reacción público: IKE aún no se mueve y se la llevan
0 :24:35	0 :00:32	balón	M	ocasión NED, para IKE antes, varios: deja pasar ROB 2738 control DEL PI pecho 2755
0 :25:08	0 :00:01	vivo2	c6	PC IKE, delante, desenfocado, está TREZ protestando de cara: ocasión perdida de cambio foco
0 :25:10	0 :00:01	detalle	c5	PC NED
0 :25:11	0 :00:21	balón	M	tiro FIGO fuera tras bicicleta
0 :25:34	0 :00:01	detalle	c4	** PC FIGO parpadeo
0 :25:34	0 :00:02	detalle	Cám6	FALLO PC DEL B, de espaldas, que se sienta en el banquillo han visto algún gesto y no han llegado a tiempo, y por el camino, TVE ha pichado a FIG
0 :25:36	0 :00:02	detalle	c4	PC BUFF
0 :25:38	0 :00:06	repe	C5i	de la bici y tiro FIG buena RÓT
0 :25:44	0 :00:05	repe	Cám6	esta sí, del gesto que ante vieron de DEL B por MIX
0 :25:49	0 :00:06	repe	c5	** JUEZ de un agarrón de IUL a RON en un córner no se había hablado de ello
0 :25:56	0 :00:01	vivo2	Ca5	** BUFF va a sacar claro, si este fuera un plano de C+ controlarían el tiempo, y prolongarían éste con BUFF mirando así les pilla el toro
0 :25:56	0 :00:07	balón	M	falta enseguida en el salto
0 :26:03	0 :00:01	detalle	c5	FALLO no se ve este plano, enseguida entra la cortinilla
0 :26:03	0 :00:08	repe	C4i	el agarrón a RON
0 :26:11	0 :00:03	repe	c8	de la última falta sobre MAK
0 :26:14	0 :00:03	detalle	c5	CORT a PC MAK
0 :26:17	0 :00:05	vivo2	M	mientras va a sacarse
0 :26:22	0 :00:01	detalle	c4	PC FIG resoplando
0 :26:23	0 :00:11	balón	M	IKE detiene un centro sin peligro
0 :26:34	0 :00:02	vivo2	c4	PC IKE mientras pone el balón en juego
0 :26:36	0 :01:28	balón	M	varios premios falta a FIG detalle ZID 3046

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :28:08	0 :00:04	detalle	c5	** PD FIG quejándose en el suelo se nota el abombamiento del campo
0 :28:12	0 :00:03	detalle	Ca5	TARJ amarilla a BIRIN
0 :28:15	0 :00:05	repe	c2	de la falta, que muestra muy bien
0 :28:20	0 :00:03	repe	c6	otra de la falta a FIG se ve peor
0 :28:23	0 :00:05	repe	C5i	** otra, con RÓT quizás son ya muchas, aunque la segunda podía añadir el lugar del golpe lo siguiente va montado...
0 :28:28	0 :00:06	repe	c6	** final del gesto de FIG muy bien montado, aquí tenía que haber acabado la cosa RÓT de la tarjeta
0 :28:34	0 :00:05	repe	c5	FALLO raccord PC del gesto de BIRIN con FIG de fondo en la misma postura que el plano anterior, con lo que se ve una repetición -FIG está muy visible- y sobraría el anterior
0 :28:39	0 :00:03	vivo2	M	recuperando las posiciones para el saque pertinente total
0 :28:42	0 :00:03	detalle	c5	PC FIG
0 :28:45	0 :00:02	detalle	Cám6	PC del bq, sale PORTILLO desangelado
0 :28:47	0 :00:06	balón	M	saque muy alto de ROB el desinformado, como va muy alto, dice: ensayo
0 :28:53	0 :00:05	detalle	c4	PC RON, regresando
0 :28:58	0 :00:02	detalle	c2	PC BUFF
0 :29:00	0 :00:02	detalle	c7	FALLO PC ROB regresando entra RÓT con su nombre, se superpone sobre el siguiente corto
0 :29:02	0 :00:03	detalle	c2	PC BUFF CORT sobre
0 :29:05	0 :00:11	repe	c6	de la lucha RON IUL durante el tiro falta anterior
0 :29:16	0 :00:03	vivo2	Ca5	** va al saque BUFF, pero no llega a tocar la bola y le cortan
0 :29:19	0 :00:02	detalle	c3	** PC ZID esperando el balón no viene a cuento, es un inserto para tapar el saque y se convierte en una fuente de errores tampoco añadía tanto tampoco estoy seguro de que sea esa cám
0 :29:21	0 :00:01	vivo2	Ca5	FALLO unos frames del saque de BUFF
0 :29:21	0 :00:19	balón	M	falta a RON detalle de GUTI bajando la bola en 3233
0 :29:40	0 :00:04	detalle	c5	PC RON en el suelo, lamentándose
0 :29:44	0 :00:02	detalle	Ca5	ÁRB espera a que se levante IUL para tarjeta CORT sobre
0 :29:46	0 :00:06	repe	c6	** de la falta, se ve muy bien descubre el juego de la cám, que inmediatamente se cierra con el infractor
0 :29:52	0 :00:04	detalle	c5	** PC RON tapado, cuando se destapa, cambian el plano
0 :29:56	0 :00:03	detalle	c4	PC RON en el suelo, baja hacia pierna MIX a
0 :29:59	0 :00:04	repe	c6i	FALLO llegan tarde a la repe sólo se ve caer a RON CORT TVE a
0 :30:03	0 :00:02	detalle	c5	PML RON y ROB
0 :30:05	0 :00:07	detalle	Ca5	PC IUL protestando y le siguen mientras se va RÓT tarjeta y no juega siguiente
0 :30:12	0 :00:04	detalle	c4	PC IUL sigue RÓT
0 :30:16	0 :00:04	detalle	c6	PC RON escorzo, alejándose
0 :30:20	0 :00:05	vivo2	M	en sacando

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :30:25	0 :00:01	detalle	c5	** PC HIE parece que va a sacar, pero le pasa por delante algo que parece GUTI
0 :30:26	0 :00:01	detalle	ca1	FALLO parpadeo invisible cám al azar
0 :30:26	0 :00:17	balón	M	centro sin peligro bloca BUFF RÓT 3034 juego, 3328 CD
0 :30:43	0 :00:04	detalle	Cám6	PC DEL B de pie
0 :30:48	0 :00:03	vivo2	c4	PC BUFF mientras saca MIX a M
0 :30:51	0 :00:20	balón	M	** el siguiente plano está provocado porque aquí se falla en la entrega y se da tiempo si no, parecería un muermo caño THUR a GUTI 3356
0 :31:11	0 :00:03	balón	c5	corre IUL, le pitán un montón, y toca
0 :31:14	0 :00:06	balón	M	llega a THUR a la banda
0 :31:20	0 :00:01	balón	c5	** la mueve enseguida el cám duda si seguir la bola
0 :31:21	0 :00:11	balón	M	llega a IKE, que bloca en lo que podría ser una cesión
0 :31:32	0 :00:02	vivo2	c3	PC IKE, que se dispone a sacar
0 :31:34	0 :00:03	repe	c6	EN VIVO cañito de THUR pasaba por CORTI, luego MIX
0 :31:37	0 :00:13	balón	M	fuera banda para MAD
0 :31:50	0 :00:01	detalle	c6i	FALLO parpadeo de DEL B no sé si es esa cám
0 :31:50	0 :00:03	detalle	c5	SALG persiguiendo el balón para sacar
0 :31:53	0 :00:03	detalle	c6i	PC DEL B de pie, dando instrucciones
0 :31:56	0 :00:14	balón	M	tiro ZID para BUFF
0 :32:10	0 :00:02	detalle	c5	PC ZID de espaldas
0 :32:12	0 :00:02	vivo2	c6	PC BUFF va a sacar CORTI a
0 :32:14	0 :00:04	repe	c6	del tiro y la parada
0 :32:18	0 :00:03	vivo2	c4	gesto saque BUFF viene de MIX se va con MIX a mano
0 :32:21	0 :00:10	balón	M	nada hay un fj pero se deja seguir vuelve a BUFF
0 :32:31	0 :00:08	balón	c5	** PT BUFF, que va a pegarle fuerte, PERO está haciendo gestos, y no vemos a quién
0 :32:39	0 :00:41	balón	M	presiona y roba FIGO recuperó GUTI habilidoso 3543 IVA cayó RON después de un regate en la frontal 3556 IIB
0 :33:20	0 :00:04	balón	Ca5	** PT FIG en pos balón de la bondad de un corto de arriba algo más abierto, para verquién viene, o cambia el plano
0 :33:24	0 :00:03	balón	M	saca IUL
0 :33:27	0 :00:01	detalle	c6	SIGUE VIVO PC FIG
0 :33:28	0 :00:01	detalle	c4	** SIGUE VIVO PC IUL precipit y apresurao
0 :33:29	0 :00:04	balón	M	derribo a BIRIN
0 :33:33	0 :00:02	detalle	c5	PC BIRIN
0 :33:35	0 :00:02	detalle	Cám6	PC RON CORTI a
0 :33:37	0 :00:04	repe	C5i	de la falta, sin RÓT
0 :33:41	0 :00:04	repe	c4	** de la caída aquella de RON, y no se ve bien descontextualizado ver TVE
0 :33:45	0 :00:08	balón	M	YA EN VIVO falta por detrás de ZAMB



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :33:52	0 :00:01	detalle	c6	** PC ROB de espaldas muy breve
0 :33:53	0 :00:01	detalle	c5	FALLO PC ZAM es un parpadeo
0 :33:53	0 :00:04	detalle	c4	PC a PP ZAMB perfilero, el anterior está mejor de ángulo, peor de tamaño CORTI a
0 :33:57	0 :00:07	repe	c3	de la falta de ZAMB, luego se ve a HEL pidiendo tarj eso es curioso pasa por MIX
0 :34:04	0 :00:04	detalle	Cám6	** PC linier, de su coronilla un tipo inmóvil RÓT de TARJ
0 :34:08	0 :00:03	detalle	c5	PC ZAMB protestando, muy bueno CORTI TVE a
0 :34:11	0 :00:04	repe	c4	del agarrón de ZAMB CORTI a
0 :34:15	0 :00:01	vivo2	M	FALLO se cuela un flash del encadenado a lo siguiente
0 :34:16	0 :00:03	repe	C5i	** esto es una repe enunciada como si fuera vivo, (acaba en play) por ese descontrol de cortinillas, encadenaos, etc., que preside el partido  el siguiente plano contiene a uno de los protagonistas en otra actitud
0 :34:19	0 :00:01	detalle	c5	FALLO otro flash de ZAMB de espaldas
0 :34:20	0 :00:16	balón	M	buen pase FIG a MOR, éste cae en el área
0 :34:36	0 :00:05	detalle	c6	PC MOR levantándose muchos jugadores en medio CORTI a
0 :34:41	0 :00:05	repe	C5i	de la caída de MOR RÓT MIX a
0 :34:46	0 :00:54	balón	M	YA EN VIVO centro FIGO despeja BUFF 3830
0 :35:41	0 :00:03	balón	Ca5	sale fuera sacan JUVE
0 :35:44	0 :00:01	detalle	c8	PC FIG no se le ve apenas, tapado por jugadores
0 :35:45	0 :00:15	balón	M	ceden a BUFF, que bombea al centro
0 :36:01	0 :00:03	balón	c6	PC ZAMB saltando de cabeza
0 :36:03	0 :00:05	balón	M	a la banda para THUR
0 :36:08	0 :00:05	balón	c6	le entra GUTI y fuera banda la cám se queda luego con PC GUTI
0 :36:13	0 :00:04	detalle	c3	PC GUTI, de espaldas CORTI a
0 :36:18	0 :00:04	repe	c2	de la salida de puños de BUFF MIX a
0 :36:22	0 :00:05	balón	M	YA EN VIVO fuera de GUTI
0 :36:27	0 :00:02	detalle	c4	PC THUR
0 :36:29	0 :00:02	detalle	c2	PC GUTI
0 :36:31	0 :00:37	balón	M	córner a centro FIGO REVERSO ZIDANE IIIB 3941 ENORME
0 :36:54	0 :00:01	detalle	c5	FALLO PC FIGO le tenían el gesto, pero le sacan parpadeo sólo
0 :36:54	0 :00:03	detalle	c2	PC ZID CORTI a
0 :36:57	0 :00:06	repe	C5i	del reverso enorme
0 :37:03	0 :00:06	repe	c6	** del reverso el final DESCABEZAO MIX a
0 :37:09	0 :00:05	balón	M	YA EN JUEGO tiro alto SALG después del saque córner

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :37:14	0 :00:03	detalle	c5	PC SALG CORTI a
0 :37:17	0 :00:04	repe	c3	del reverso
0 :37:21	0 :00:06	repe	c6	del reverso, SS MIX a
0 :37:27	0 :00:02	vivo2	c4	PT BUFF colocando bola, no se le ve: está semi agachado y de espaldas
0 :37:29	0 :00:05	detalle	c6	PC ZID volviendo y gesticulando, de ESPALDAS
0 :37:34	0 :00:02	detalle	c3	** PC ZID reencuadra y enfoca a GUTI
0 :37:37	0 :00:02	vivo2	c4	PC BUFF sacando MIX a
0 :37:37	0 :00:06	balón	M	falta en el salto a SALG
0 :37:43	0 :00:03	detalle	Ca5	NED se disculpa con SALG
0 :37:46	0 :00:02	detalle	c6	PC ZID ESPALDAS
0 :37:48	0 :00:03	detalle	Cám6	FALLO le pilla abriendo desde SALG se queda en PG para el saque
0 :37:51	0 :00:02	vivo2	c6	PC SALG que va a sacar pero no se le ve TAPADO
0 :37:53	0 :00:22	balón	M	posible penal de HELG a DEL PI caída de MOR en IIB 4103
0 :38:15	0 :00:02	detalle	c6	SIGUE VIVO
0 :38:17	0 :00:16	balón	M	saque de banda para JUVE cede GUTI
0 :38:33	0 :00:01	detalle	c5	FALLO PC GUTI que no llega a percibirse casi CORTI a
0 :38:33	0 :00:05	repe	c6	** de la caída MOR PERO NO DE LA DE DEL PI aunque se vea en la móvil claro hay que dejar al público que juzgue
0 :38:38	0 :00:03	vivo2	M	** tiempo de la basura: le dan el balón a THUR para que saque de banda daba tiempo a haber intentado analizar lo de DEL PI
0 :38:41	0 :00:01	vivo2	c4	PC THUR mientras saca
0 :38:43	0 :00:45	balón	M	la tiene THUR muchos toques seguidos JUVE huyendo de la presión del MAD
0 :39:28	0 :00:02	balón	c5	** PT THUR a PD balón a comentar la restricción que opera el encuadre
0 :39:30	0 :00:46	balón	M	jugadón ZID en el área centra y se va fuera no llega RON a rematar RÓT resultado 3949 partido, 4243 CD
0 :40:16	0 :00:03	detalle	c4	PC de RON, incorporándose
0 :40:19	0 :00:03	detalle	c6	PC ZID CORTI a
0 :40:22	0 :00:06	repe	c6	** de la jugada de ZIDANE ACELERADA, y se frena cuando vuela el balón
0 :40:28	0 :00:07	repe	c3	** de la presunta falta a MOR en 4245 IIIB la dejan congelada, seguramente para esperar a que se les vaya un plano que no interesa 1 ó 2"
0 :40:35	0 :00:02	vivo2	Ca5	DE LA BASURA PT de BUFF recolocándose para sacar
0 :40:37	0 :00:06	detalle	c5	PP ZID regresando
0 :40:43	0 :00:02	vivo2	Ca5	carrerilla y golpeo BUFF
0 :40:45	0 :00:14	balón	M	pase medido de ZID a ROB
0 :41:02	0 :00:10	balón	M	FIGO fuerza otro córner ROB le cruza el juego
0 :41:14	0 :00:07	repe	c6	** creo que es repe de la repe de la jugada de ZID
0 :41:21	0 :00:06	repe	c5	palabras BUFF a su defensa
0 :41:27	0 :00:04	repe	c2	FALLO de la jugada de ZID doble fallo: jugada-gesto portero-jugada en el mismo bloque y se la comen porque no da tiempo

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :41:31	0 :00:08	balón	M	YA EN VIVO despeje fuera del córner hay tiempo de la BASURA
0 :41:39	0 :00:03	vivo2	c6	PM SALG que va a sacar TAPADO
0 :41:42	0 :00:02	balón	M	FIG se va hacia la esquina
0 :41:44	0 :00:08	balón	Ca5	** PT FIG y sus defensores fuerza falta típico caso de acercar el juego con el corto, sin temor a restringir posicionalmente al resto, que apenas si tendrá opción a jugar
0 :41:52	0 :00:02	detalle	c2	PC MOR semi de espaldas, dice algo
0 :41:54	0 :00:05	vivo2	Ca5	mientras FIG coloca el balón para sacar, DEL PI dialoga con el LINIER
0 :41:59	0 :00:04	detalle	Cám6	** jugadores bq MAD no hacen nada definitivamente, parece un plano de espera, así mientras no se 'cuela' nada en pantalla CORTI a
0 :42:03	0 :00:03	repe	c6	FALLO de decisión era de la falta que fuerza FIG no da tiempo a verla, y el balón no se ve apenas por el abombamiento del drenaje además, hay áng contr?? MIX a
0 :42:06	0 :00:06	balón	M	YA EN JUEGO pase forzado a ROB, que corre
0 :42:12	0 :00:01	balón	c4	** la carrera de ROB, resbalando
0 :42:13	0 :00:04	detalle	c4	FALLO conmutan de una a otra a su lado: salta, como si no tuviese ya mucho dinamismo el asunto: se podría guardar para la repe
0 :42:17	0 :00:02	detalle	C5i	PC ROB levantándose
0 :42:19	0 :00:04	detalle	Cám6	PC DEL B
0 :42:23	0 :00:23	balón	M	YA EN JUEGO falta de SALG casi entra en el área MOR 4536 IB
0 :42:46	0 :00:04	detalle	c5	PC SALG volviendo rápido: difícil y bueno
0 :42:50	0 :00:41	balón	M	JUGADÓN RON pasa a MOR, alto RÓT tiempo adicional 4611
0 :43:31	0 :00:05	detalle	c5	PC MOR se incorpora y lamenta
0 :43:36	0 :00:03	detalle	c2	PML, que iba a ser de RON, pero le tapan y cambia a MOR de espaldas
0 :43:39	0 :00:03	detalle	c6	PC RON viene de cara y se gira CORTI a
0 :43:42	0 :00:10	repe	c2	** toda la acción, descabezada parte: esto denota dominio de la cámara y muchos medios: ¿qué pasa si hay penalti por empujón y sólo puede verse en esa línea? MIX a
0 :43:52	0 :00:01	detalle	c6	PC RON de espaldas
0 :43:53	0 :00:07	detalle	c4	PC RON, ya de cara CORTI a
0 :44:00	0 :00:02	balón	c4	PT ROB, que levanta la cabeza
0 :44:00	0 :00:05	repe	c2	** de la jugada RON MOR otra cámara en el mismo sitio
0 :44:05	0 :00:20	balón	M	YA EN JUEGO GOL TREZ tras posible falta a SALG al borde del área, por DEL PI y protestan mano de TREZ al bajar el balón RÓT 4413 juego, 4706CD
0 :44:25	0 :00:05	detalle	c4	alegría TREZ y compañeros no deja de correr
0 :44:30	0 :00:07	detalle	c5	PC TREZ lanzando puño y besos le abrazan CORTI a
0 :44:37	0 :00:21	repe	Cám6	de toda la jugada PG para ver la posible falta, ralentizan cuando se van acercando MIX a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :44:58	0 :00:01	repe	C1	FALLO se cuelan las protestas de los jugadores como residuo de la repe de TVE puede colar, porque la anterior la dejan aguantando un poco con sólo la red CORTI TVE
0 :44:59	0 :00:02	detalle	c5	PC TREZ de espaldas
0 :45:01	0 :00:29	balón	M	THUR corre la banda RÓT resultado 45' + 5" y 4758 CD
0 :45:30	0 :00:03	balón	c6	sigue
0 :45:33	0 :00:26	balón	M	centro ZAMBR, rechace, cesión a BUFF PITIDO final 4855
0 :45:59	0 :00:08	detalle	Cám6	** PC BQ MAD que se va intentan dar a DEL B, pero no llegan a tiempo  CORTI a
0 :46:07	0 :00:10	repe	C6i	** tiro, rechace y GOL tiene obturación, y queda de lo más raro
0 :46:12	0 :00:02	detalle	Cám6	PC DEL B sentándose CORTI a
0 :46:17	0 :00:12	repe	c6	FALLO del gol, pero la cámara bandea el encuadre y no lo ve merece la pena?
0 :46:29	0 :00:03	repe	Cám6	** secuencia de ampliación 4929 se analiza tropiezo DEL PI
0 :46:44	0 :00:17	repe	C1	** analizan bajada de TREZ, pero no se ve en esta la dejan un poco congelada
0 :47:01	0 :00:15	repe	C9	del gol MIX a
0 :47:16	0 :00:05	detalle	F3	GPG angular, del estadio 5016 entra RÓT estadísticas A NEGRO

## AII.9b. Documentación Par9b

### AII.9b.1. Guión Técnico

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :04:52	0 :01:17	balón	M	varias pérdidas ROB tacón 830 recupera JUVE
0 :06:08	0 :00:02	detalle	ca5	PC DEL PI
0 :06:10	0 :00:28	balón	M	YA EN JUEGO PELIGRO corre RON hacia el saque de banda de ROB, tira 911 para BUFF el master cierra si hay tiro a puerta ¿será el master de la española? luego sale IK y la despeja a fuera
0 :06:38	0 :00:02	detalle	ca5	PC IKE
0 :06:40	0 :00:10	vivo2	M	mientras se saca
0 :06:50	0 :00:01	vivo2	C5	el saque BIRIN
0 :06:51	0 :00:10	balón	M	centro remate TREZ peligro fuera o córner fallo HELG
0 :07:01	0 :00:12	detalle	c4	PC TREZ protestando el posible córner se va y MIX a
0 :07:13	0 :00:09	repe	c8i	control pecho y tiro de TREZ muy buena en el eje y se ve el córner
0 :07:20	0 :00:15	balón	M	YA EN VIVO falta a MAK
0 :07:35	0 :00:03	detalle	C5	PC MAK hay un jugador por en medio
0 :07:38	0 :00:03	vivo2	M	mientras se saca la falta, al correr MAK
0 :07:43	0 :00:07	vivo2	C5	FIG y ROB junto al balón para sacar CORTI a
0 :07:46	0 :00:04	repe	c2	de la falta CORTI (que es flip flop) a
0 :07:50	0 :00:03	vivo2	C5	FIG y ROB colocando el balón dejan sólo unos frames
0 :07:53	0 :00:04	detalle	ca5	PML BUFF colocando barrera jug por en medio, muy largo como está de frente, supongo que es del áng contr
0 :07:57	0 :00:03	vivo2	C5	ROB iniciando el saque
0 :08:01	0 :00:07	balón	M	tiro alto ROB de falta M cierra a portería el master se cierra
0 :08:09	0 :00:04	detalle	ca5	FALLO PML ROB volviendo CORTI a sólo se ven unos frames (puede que sea la c6)
0 :08:13	0 :00:05	repe	c2	del tiro ROB buena
0 :08:18	0 :00:03	vivo2	M	mientras saca BUFF
0 :08:21	0 :00:05	vivo2	c2	inicio carrera saque, golpea y la cám cierra a PC de espaldas, MIX a
0 :08:26	0 :00:40	balón	M	LLL, recibe ZID solo y mete a RON, fj y tira alto
0 :09:06	0 :00:08	detalle	ca5	PC RON, de espaldas, se gira jugadores delante pero bien
0 :09:14	0 :00:04	detalle	c2	FALLO pilla abriendo para ir al saque del portero queda en PGC linier que ha indicado fj
0 :09:18	0 :00:10	vivo2	M	mientras coloca y saca BUFF
0 :09:28	0 :00:03	vivo2	C5	carrerilla pa sacar
0 :09:31	0 :00:09	balón	M	falta de MOR
0 :09:40	0 :00:02	detalle	c2	PC MOR
0 :09:42	0 :00:02	detalle	C5	ÁRB sin hacer nada en especial atención, que es con M
0 :09:44	0 :00:02	vivo2	ca5	PC TUD va a sacar
0 :09:46	0 :00:35	balón	M	YA VIVO RÓT resul 0505CD, 9:58 juego cede fuera SALG MIX lenta ROT resultado 1250 posible mano DEL PI 1255
0 :10:21	0 :00:04	detalle	c2i	PC banq JUVE

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:10:25	0:00:13	balón	M	YA VIVO remate BIRINDELLI, corner que no puede evitar IKE
0:10:38	0:00:03	detalle	c4	PC BIRIN lamenta de espaldas
0:10:41	0:00:05	detalle	c6	PC regresa IKE CORTI a
0:10:46	0:00:07	repe	c8i	del tiro BIRIN y del esfuerzo IKE buena CORTI, ya no flip, a
0:10:53	0:00:05	vivo2	M	BASURA mientras va a sacarse
0:10:58	0:00:03	detalle	c3	desmarques: TRE, HEL
0:11:01	0:00:05	detalle	c6	PC IKE colocándose los guantes
0:11:06	0:00:06	vivo2	C5	BASURA coloca el balón y carrerilla saque
0:11:12	0:00:07	balón	M	despeja IKE puños
0:11:19	0:00:03	balón	ca5	avanza THUR, autopase
0:11:22	0:00:01	balón	M	se le va largo
0:11:23	0:00:04	vivo2	c6	se le va a MAK, la cám se queda aquí fuera
0:11:27	0:00:02	balón	M	fuera
0:11:29	0:00:03	detalle	c2	PC THUR
0:11:32	0:00:16	balón	M	BASURA 5" mientras saca IKE mala apertura ZID a SALG
0:11:48	0:00:03	balón	C5	SALG
0:11:51	0:00:08	balón	M	fuera banda JUVE
0:11:59	0:00:03	detalle	c4	PC BIRIN, que la ha tirao fuera muy atravesado por jugs
0:12:02	0:00:01	vivo2	C5	FIG se la da a SALG con la mano
0:12:03	0:00:21	balón	M	buen pase GUT a ZID y RON, el primero se la deja atrás luego, SALG le da a DEL PI
0:12:24	0:00:02	detalle	ca5	PC DEL PI
0:12:26	0:00:03	detalle	c4	PC SALG
0:12:29	0:00:07	detalle	C5	PT ÁRB indicando algo sobre el saque CORTI a
0:12:36	0:00:04	repe	c2	de la falta de SALG CORTI flip flop
0:12:40	0:00:03	vivo2	M	saca y el ÁRB ordena más atrás
0:12:43	0:00:05	detalle	C5	PML ÁRB, abre a la indicación a IULIANO, que corre
0:12:48	0:00:03	detalle	ca5	PC IUL de espaldas pero se gira
0:12:51	0:00:10	balón	M	
0:13:01	0:00:01	balón	C5	na, sale de cuadro
0:13:02	0:00:09	balón	M	despeja BUFF fuera
0:13:11	0:00:04	detalle	c4	PC BUFF de cara, bueno, luego se gira
0:13:15	0:00:09	vivo2	C5	SALG para colocarse saque banda entra otro balón y lo echa fuera
0:13:24	0:00:27	balón	M	envío de THUR a DEL PI, con tiro, pero FJ TREZ
0:13:41	0:00:05	balón	M	le llega a DEL PI
0:13:48	0:00:06	balón	M	la pierde DEL PI
0:13:51	0:00:03	detalle	ca5	PC TREZ
0:13:54	0:00:04	detalle	C5	PC ÁRB la cám estaba equivC4 no
0:13:58	0:00:14	balón	M	pase de ZID a ROB paralelo a la banda
0:14:12	0:00:02	balón	c4	PT ROB controla
0:14:14	0:00:07	balón	M	ROB a RON, derribo
0:14:21	0:00:02	detalle	c4	PC RON en el suelo, de espaldas CORT a
0:14:23	0:00:04	detalle	C5	italianos protestando al ÁRB
0:14:27	0:00:02	detalle	C5	PC TUD y FER de espaldas CORTI a
0:14:29	0:00:04	repe	c4	del derribo a RON CORTI a creo MIX delante y detrás, rápidos
0:14:33	0:00:18	detalle	c4	PC CONTE protestando al árbitro OJO, podría ser repe en play: pasa GUTI parece que ralentizao

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0:14:37	0:00:05	vivo2	M	colocando barrera
0:14:42	0:00:05	detalle	ca5	PC BUFF colocando barrera muy bueno muy bueno
0:14:47	0:00:04	detalle	c4	PT barrera desde el costado
0:14:51	0:00:03	vivo2	M	BASURA acabando de colocarse
0:14:54	0:00:04	detalle	C5	BASURA alrededores del balón, con barridito al entrar
0:14:58	0:00:29	balón	M	tiro falta ZID, paradón BUFF luego retrasan a BUFF
0:15:27	0:00:04	balón	c4	PT BUFF va a darle largo CORTI a
0:15:31	0:00:05	repe	Ca8	SIGUE VIVO paradón BUFF CORT izq a dcha, siempre
0:15:36	0:00:06	repe	c6	SIGUE VIVO paradón BUFF
0:15:42	0:00:05	balón	M	la echa fuera ROB CORT de vuelta: es igual, de izq a dcha
0:15:47	0:00:02	detalle	ca5	PC ROB CORTI a
0:15:51	0:00:03	vivo2	Ca6	PC THUR al saque
0:15:54	0:00:04	balón	M	YA VIVO, ZAMB por la banda a THUR
0:16:01	0:00:04	balón	c6	THUR a NEV, pierde
0:16:06	0:00:16	balón	M	detalle MAK en VA FIGO abre a RON
0:16:22	0:00:02	balón	C5	PT RON, centra
0:16:24	0:00:05	balón	M	caída ZID M ha abierto hasta portería y salida del balón por esquina (centro RON al 2 palo)
0:16:29	0:00:03	detalle	ca5	PC ZID levantándose
0:16:32	0:00:02	detalle	C5	PT ÁRB CORTI a
0:16:34	0:00:05	detalle	ca5	PC ZID, cambia a FERR, que está detrás, pero que no aporta CORTI a
0:16:39	0:00:04	repe	ca5	de la caída ZID CORT para entrar, RÓT inverso pero se olvida cambiar a MIX, cambia por CORT NO ACLARA
0:16:43	0:00:15	balón	M	despejes y avance FIGO por IIC
0:16:58	0:00:03	balón	C5	FIGO cae área
0:17:01	0:00:30	balón	M	pase TUD sobre DEL PI fuera
0:17:30	0:00:03	detalle	ca5	PC DEL PI gesticulando al pasador
0:17:33	0:00:03	vivo2	C5	BASURA PT SALG para sacar de banda CORTI a
0:17:36	0:00:05	repe	c2i	caída FIG muy buena CORTI flip flop
0:17:41	0:00:16	balón	M	BASURA no pasa nada, mucho tiempo de espera y otra fuera luego FIG cede otro
0:17:57	0:00:03	vivo2	C5	se prepara para el saque BIRIN y saca
0:18:00	0:00:11	balón	M	balón para NEV, bloca IKE
0:18:13	0:00:00	detalle	c6	FALLO parpadeo mínimo
0:18:13	0:00:01	detalle	ca5	SIGUE VIVO PC TUD PML BIRIN
0:18:14	0:00:34	balón	M	TIRO FIGO, fuera antes,falta TUD antes tiro RON 2133 rebota defensa
0:18:48	0:00:04	detalle	c4	PC FIGO CORTI a
0:18:52	0:00:05	repe	c2	del tiro FIGO CORTI a
0:18:57	0:00:10	vivo2	C5	BASURA PT BUFF colocando balón
0:19:07	0:00:04	detalle	c8i	PC PORTILLO bq

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :19:11	0 :00:04	vivo2	C5	saque puerta BUFF
0 :19:15	0 :00:13	balón	M	NED fuera
0 :19:29	0 :00:01	detalle	ca5	PC ZAMB de espaldas
0 :19:31	0 :00:05	detalle	c4	PC NEDVED de espaldas
0 :19:36	0 :00:02	vivo2	c6	ROB va a sacar de banda
0 :19:38	0 :00:26	balón	M	RÓT resultado en 1505 es min 1959 de partido el balón acaba en incursión FIGO
0 :20:04	0 :00:02	balón	C5	PT FIGO
0 :20:06	0 :00:12	balón	M	centro FIG rechace centro ZID rechace
0 :20:18	0 :00:06	balón	ca5	corren ZID y NED muy bueno, justo en el eje
0 :20:24	0 :00:07	balón	M	llega a FIG en la banda
0 :20:31	0 :00:01	balón	C5	FIG la devuelve enseguida
0 :20:32	0 :00:34	balón	M	BASURA al final varias alternativas y centros del MAD desde las dos bandas acaba en córner
0 :21:06	0 :00:05	detalle	c2	PC BUFF colocando a la defensa para el córner
0 :21:11	0 :00:03	vivo2	C5	PT FIG a punto de sacar córner
0 :21:15	0 :00:09	balón	M	sin consecuencias, la pilla MAK
0 :21:24	0 :00:02	balón	C5	PT MAK
0 :21:26	0 :01:31	balón	M	llega a SALG llega a BUFF IB GOL de RON varias alternativas carrera FIG 2435 detalle NED 2508
0 :22:57	0 :00:08	detalle	ca5	PC RON de espaldas, celebrando luego se gira parpadeo
0 :23:05	0 :00:01	repe	Ca4	FALLO se cuela rebobinado parece de mezcla, porque no hay trans
0 :23:06	0 :00:03	detalle	M	FALLO para recuperar el anterior ZAMBR saca el balón de la portería
0 :23:09	0 :00:08	detalle	ca5	PC RON más abrazos
0 :23:16	0 :00:03	detalle	C1	PÚBL
0 :23:19	0 :00:09	detalle	ca5	PC RON, más abrazos y gestos 1832 RÓT RON CORTI a
0 :23:28	0 :00:07	repe	C9	del GOL, desde toque MOR (no pared) MIX a
0 :23:35	0 :00:08	repe	c2	del gol comienzan en cong, cuando acaba MIX play MIX a
0 :23:43	0 :00:08	repe	C1	desde MOR CORTI a
0 :23:51	0 :00:03	detalle	ca5	YA EN VIVO PC RON
0 :23:54	0 :00:22	balón	M	RÓT resul: 2400 de partido es 1907 de CD BASURA CORTI a ná, se pierde el balón en IIC fuera banda
0 :24:22	0 :00:07	repe	C5	desde el inicio de la pared MIX a
0 :24:29	0 :00:05	repe	C2i	de sólo el tiro la cám sigue el balón
0 :24:35	0 :00:01	repe	c8i	reacción público: IKE aún no se mueve y se la llevan CORTI a
0 :24:36	0 :00:32	balón	M	oportunidad NED, para IKE antes, varios: deja pasar ROB 2738 control DEL PI pecho 2755
0 :25:08	0 :00:03	vivo2	c6	PC IKE, que saca con la mano
0 :25:11	0 :00:01	detalle	ca5	PC NED
0 :25:12	0 :00:21	balón	M	tiro FIGO fuera tras bicicleta
0 :25:33	0 :00:07	detalle	c4	PC FIGO bueno, CORTI a
0 :25:40	0 :00:04	repe	c2	FALLO tiro FIG buena, PERO PILLADA MIX a RÓT
0 :25:44	0 :00:08	repe	C9	del remate anterior NED CORTI a



<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :25:52	0 :00:05	vivo2	C5	BUFF va a sacar claro, si este fuera un plano de C+ controlarían el tiempo, y prolongarían éste con BUFF mirando así no da tiempo a volver
0 :25:57	0 :00:07	balón	M	falta enseguida en el salto
0 :26:04	0 :00:07	detalle	ca5	PC NED en el suelo, se incorpora CORTI a
0 :26:11	0 :00:03	repe	c6	de la última falta de MAK CORTI a
0 :26:14	0 :00:04	detalle	c2	PC MAK
0 :26:18	0 :01:52	balón	M	mientras va a sacarse BASURA IKE detiene un centro sin peligro
0 :28:10	0 :00:02	detalle	ca5	PD FIG quejándose en el suelo y BIRIN a su lado se nota el abombamiento del campo
0 :28:12	0 :00:05	detalle	C5	ÁRB viene con TARJ amarilla a BIRIN, se quedan con éste
0 :28:17	0 :00:05	detalle	c2	PC BIRIN 2328 entra RÓT tarj, deja de verse a BIRIN tapado
0 :28:22	0 :00:03	detalle	C5	todavía con RÓT, PT ÁRB apuntando y FIG en el suelo CORT a
0 :28:25	0 :00:06	repe	c2i	de la falta, muy buena CORTI a
0 :28:31	0 :00:04	detalle	c4	PC FIG levantándose
0 :28:35	0 :00:02	detalle	ca5	PC BIRIN
0 :28:39	0 :00:11	vivo2	M	BASURA y saque, muy alto, ROB
0 :28:58	0 :00:05	detalle	c6	PC ROB, regresando
0 :29:03	0 :00:03	detalle	c2	PC BUFF
0 :29:06	0 :00:07	detalle	c2i	PC MARCELLO LIPPI
0 :29:13	0 :00:09	vivo2	C5	BASURA PT BUFF para el saque CORT sobre
0 :29:22	0 :00:19	balón	M	falta a RON detalle de GUTI bajando la bola en 3233
0 :29:41	0 :00:02	detalle	ca5	PC RON en el suelo, lamentándose
0 :29:43	0 :00:04	detalle	C5	ÁRB de pie sobre los caídos llega SALG corriendo CORT sobre
0 :29:47	0 :00:03	detalle	c4	PC IUL en el suelo
0 :29:51	0 :00:07	detalle	ca5	PD pierna de RON y subiendo a la cara, un italiano le ofrece la mano y él pasa CORTI a
0 :29:58	0 :00:06	repe	c2	de la falta se ve muy bien CORTI a
0 :30:04	0 :00:02	detalle	c5	PC RON se acaba de levantar ROB se acerca
0 :30:06	0 :00:03	detalle	C5	PCONJ ÁRB, IUL RON y ROB
0 :30:09	0 :00:08	detalle	c4	PC IUL sigue RÓT
0 :30:17	0 :00:04	detalle	ca5	PC RON escorzo, alejándose
0 :30:21	0 :00:24	balón	M	BASURA RÓT 3029 juego es 2530 CD centro sin peligro bloca BUFF RÓT 3034 juego, 3328 CD
0 :30:45	0 :00:07	vivo2	c4	PC BUFF mientras saca MIX a M
0 :30:52	0 :00:06	balón	M	llega a THUR a la banda
0 :30:52	0 :00:11	balón	M	llega a IKE, que bloca en lo que podría ser una cesión
0 :30:52	0 :00:13	balón	M	fuera banda para MAD
0 :30:52	0 :00:59	balón	M	RECONS el siguiente plano está provocado porque aquí se falla en la entrega y se da tiempo si no, parecería un muermo caño THUR a GUTI 3356
0 :30:57	0 :00:01	detalle	c4	PC BUFF
0 :30:58	0 :00:02	detalle	Ca6	NO AÑADE PC DEL B justo cuando no hace nada, cuando va a hacerlo, le despinchan
0 :31:51	0 :00:06	detalle	c6i	PC DEL B de pie, dando instrucciones desesperado
0 :31:57	0 :00:14	balón	M	tiro ZID para BUFF

<i>minuto</i>	<i>duración</i>	<i>tipo plano</i>	<i>cámara</i>	<i>acción</i>
0 :32:11	0 :00:02	detalle	ca5	PC ZID de espaldas
0 :32:13	0 :00:08	vivo2	c4	PC BUFF va a sacar MIX a CORTI a
0 :32:21	0 :00:14	balón	M	nada hay un fj pero se deja seguir vuelve a BUFF
0 :32:35	0 :00:03	balón	C5	OJO PT BUFF, que va a pegarle fuerte, PERO está haciendo gestos, aquí sí vemos enseguida a quién
0 :32:38	0 :00:33	balón	M	presiona y roba FIGO recuperó GUTI habilidoso 3543 IVA
0 :33:21	0 :00:04	balón	C5	cayó RON después de un regate en la frontal 3556 IIB OJO PT FIG en pos balón de la bondad de un corto de arriba algo más abierto, para ver quién viene, o cambia el plano
0 :33:25	0 :00:03	balón	M	saca IUL
0 :33:28	0 :00:02	detalle	c4	SIGUE VIVO PC IUL
0 :33:30	0 :00:07	balón	M	derribo a BIRIN y BASURA
0 :33:37	0 :00:03	detalle	ca5	OJO PC DEL PI el derribo es a BIRIN
0 :33:40	0 :00:03	detalle	C5	YA EN VIVO P CONJ con el ÁRB
0 :33:43	0 :00:11	balón	M	falta por detrás de ZAMB
0 :33:54	0 :00:01	detalle	ca5	OJO PC ROB de espaldas muy breve
0 :33:54	0 :00:03	detalle	c6	PC ZAM
0 :33:57	0 :00:02	detalle	ca5	PC ROB CORTI a
0 :33:59	0 :00:03	detalle	C5	P CONJ ÁRB saca tarjeta y gesticula
0 :34:02	0 :00:09	detalle	ca5	PC ZAMB protestando, muy bueno RÓT tarj CORTI a CORTI TVE a
0 :34:11	0 :00:05	repe	ca5	del agarrón de ZAMB CORTI a CORTI a
0 :34:16	0 :00:03	vivo2	M	van a sacar
0 :34:19	0 :00:02	detalle	ca5	YA EN VIVO PC ZAMB
0 :34:21	0 :00:17	balón	M	buen pase FIG a MOR, éste cae en el área
0 :34:38	0 :00:04	detalle	ca5	PC MOR levantándose muchos jugadores en medio CORTI a
0 :34:42	0 :00:15	balón	M	GUTI cede a IKE CORTI a
0 :34:57	0 :00:06	repe	c2i	de la caída MOR muy aclaratoria CORTI flop a
0 :35:03	0 :00:39	balón	M	YA EN VIVO centro FIGO despeja BUFF
0 :35:42	0 :00:03	balón	C5	sale fuera sacan JUVE
0 :35:45	0 :00:18	balón	M	ceden a BUFF, que bombea al centro
0 :36:03	0 :00:01	balón	ca5	PC ZAMB saltando de cabeza
0 :36:04	0 :00:06	balón	M	a la banda para THUR
0 :36:10	0 :00:05	balón	c6	le entra GUTI y fuera banda se queda en PC GUTI la cám se queda luego con PC GUTI
0 :36:15	0 :00:03	detalle	ca5	PC THUR, de espaldas CORTI a CORTI a
0 :36:18	0 :00:04	vivo2	c8	FALLO se les cuela un vídeo en vivo: salta realimenta o algo PT THUR
0 :36:20	0 :00:08	balón	M	fuera de GUTI
0 :36:28	0 :00:04	detalle	ca5	PC THUR
0 :36:32	0 :00:23	balón	M	córner a centro FIGO REVERSO ZIDANE IIIB 3941 ENORME
0 :36:55	0 :00:03	detalle	ca5	PC FIGO CORTI a
0 :36:58	0 :00:06	repe	ca5	del reverso enorme CORTI a

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :37:04	0 :00:03	detalle	c6	PC ZID de espaldas con su marcador CORTI a
0 :37:07	0 :00:08	balón	M	tiro alto SALG después del saque córner
0 :37:15	0 :00:07	detalle	ca5	PC SALG, pide disculpas CORTI a
0 :37:22	0 :00:17	vivo2	c4	BASURA PC BUFF colocando bola, otra repe reverso ZID, hombre MIX a
0 :37:39	0 :00:06	balón	M	falta en el salto a SALG
0 :37:45	0 :00:03	detalle	C5	NED se disculpa con SALG
0 :37:48	0 :00:02	detalle	c6	PC TREZ ESPALDAS se gira un par de veces
0 :37:50	0 :00:22	balón	M	BASURA posible penal de HELG a DEL PI caída de MOR en IIB 4103
0 :38:15	0 :00:02	detalle	c6	SIGUE VIVO PC DEL PI
0 :38:18	0 :00:16	balón	M	saque de banda para JUVE cede GUTI
0 :38:34	0 :00:03	detalle	ca5	PC GUTI con gente delante
0 :38:37	0 :00:00	balón	M	OJO tiempo de la basura: le dan el balón a THUR para que saque de banda daba tiempo a haber intentado analizar lo de DEL PI
0 :38:37	0 :00:00	balón	M	OJO tiempo de la basura: le dan el balón a THUR para que saque de banda daba tiempo a haber intentado analizar lo de DEL PI la tiene THUR presunta falta a MOR en 3458 IIIB RÖT 4000 3505CD muchos toques seguidos JUVE huyendo de la presión del MAD
0 :38:37	0 :01:41	balón	M	jugadón ZID en el área centra y se va fuera no llega RON a rematar RÖT resultado 3949 partido, 4243 CD
0 :40:18	0 :00:06	detalle	ca5	PC ZID CORTI a CORTI a
0 :40:24	0 :00:07	repe	c4	de la jug ZID parece ss?? CORTI a
0 :40:32	0 :00:04	detalle	ca5	PP ZID regresando
0 :40:36	0 :00:02	detalle	C5	DE LA BASURA PT de BUFF recolocándose para sacar CORTI a
0 :40:38	0 :00:08	repe	ca5	es repe de la repe de la jugada de ZID CORTI a no añade
0 :40:46	0 :00:01	vivo2	C5	FALLO carrerilla y golpeo BUFF parpadeo: ni se acaba la CORTi y ya entra el master
0 :40:46	0 :00:14	balón	M	pase medido de ZID a ROB
0 :41:01	0 :00:02	balón	c4	PT ROB
0 :41:03	0 :00:11	balón	M	FIGO fuerza otro córner ROB le cruza el juego
0 :41:14	0 :00:03	detalle	ca5	PC BIRIN
0 :41:17	0 :00:04	detalle	Ca4	palabras BUFF a su defensa
0 :41:21	0 :00:08	balón	M	YA EN VIVO despeje fuera del córner hay tiempo de la BASURA
0 :41:24	0 :00:02	detalle	c6	PML BUFF
0 :41:26	0 :00:03	detalle	C5	PM uno de la JUV calentando
0 :41:29	0 :00:02	vivo2	C5	PT carrerilla FIG
0 :41:31	0 :00:14	balón	M	BASURA FIG se va hacia la esquina antes despeja NED
0 :41:45	0 :00:19	balón	C5	OJO PT FIG y sus defensores fuerza falta diálogo con LIN, cám sigue a DEL PI típico caso de acercar el juego con el corto, sin temor a restringir posicionalmente al resto, que apenas si tendrá opción a jugar
0 :42:04	0 :00:06	balón	M	pase forzado a ROB, que corre

<u>minuto</u>	<u>duración</u>	<u>tipo plano</u>	<u>cámara</u>	<u>acción</u>
0 :42:13	0 :00:07	vivo2	c4	la carrera de ROB, resbalando
0 :42:20	0 :00:03	detalle	ca5	PC ZID
0 :42:23	0 :00:00	balón	M	YA EN JUEGO falta de SALG RÓT tiempo adicional 3823-3825 casi entra en el área MOR 4536 IB
0 :42:23	0 :01:09	balón	M	RECONS JUGADÓN RON pasa a MOR, alto RÓT tiempo adicional 4611
0 :43:32	0 :00:11	detalle	ca5	PC MOR se incorpora y lamenta CORTI a
0 :43:43	0 :00:08	repe	c2	del tiro MOR, desde el último toque de RON CORTI a
0 :43:51	0 :00:02	detalle	ca5	PC RON de espaldas
0 :43:54	0 :00:03	detalle	c4	PC MOR CORTI a
0 :43:57	0 :00:08	vivo2	c2	BASURA PT a PC de carrerilla y saque BUFF MIX a
0 :44:05	0 :00:21	balón	M	GOL TREZ RÓT 4412-3917CD tras posible falta a SALG al borde del área, por DEL PI y protestan mano de TREZ al bajar el balón RÓT 4413 juego, 4706CD
0 :44:26	0 :00:10	detalle	ca5	alegría TREZ y compañeros no deja de correr
0 :44:36	0 :00:02	detalle	c2	PÚB JUV
0 :44:38	0 :00:03	detalle	ca5	más abrazos
0 :44:41	0 :00:05	detalle	c6	PC IKE lamentándose CORTI a
0 :44:46	0 :00:06	repe	c8	del GOL, desde el tiro anterior MIX a
0 :44:52	0 :00:08	repe	C1	del gol desde el tiro de DEL PI CORTI a
0 :45:00	0 :00:02	detalle	ca5	PC TREZ de espaldas
0 :45:02	0 :00:29	balón	M	THUR 4036 corre la banda RÓT 4500+14"-4019 CD RÓT resultado 45' + 5" y 4758 CD
0 :45:31	0 :00:03	balón	c6	sigue
0 :45:34	0 :00:39	balón	M	centro ZAMBR, rechace, cesión a BUFF RÓT 45+43"-4048CD Róteq 45+54 4107CD FINAL PITIDO final 4855
0 :46:03	0 :00:06	detalle	c2i	los hinchas de la JUVE botando MIX a
0 :46:09	0 :00:07	repe	c2	PC BUFF de la reacción jubilosa MIX a
0 :46:16	0 :00:11	detalle	F3	GPG angular del estadio A NEGRO

Nota: No se adjuntan plantas escenográficas de los Par 9a y 9b.